

VIDEOGIOCHI PER: PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, PORTATILI

microcomputer
Group

L. 6.000 €3,10

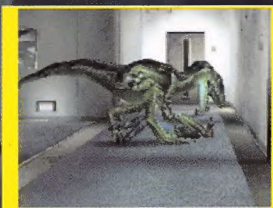
Settembre 1999

Check Point®

LA RIVISTA PER TUTTE LE CONSOLE

2

Playstation:
Dino Crisis
Terrore dal giurassico!



Gli **RPG**
invadono
la Playstation!



Soul Reaver
La nuova definizione
del genere arcade adventure

Recensiti i primi giochi PAL
per Dreamcast!

Nintendo 64
Quake 2
E' arrivato lo sparatutto più
famoso del mondo



Tom Clancy's RAINBOW SIX



1999
smau
36ª EDIZIONE
PAD. 25/I STAND E34

Missione senza appello.

Rainbow Six ti mette al comando di una forza speciale il cui obiettivo è salvare il mondo intero dalla morsa dei terroristi.

Le missioni prendono forma in scenari 3D.

Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 personaggi, ciascuno con le proprie caratteristiche.

È possibile valutare le posizioni d'attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.



Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.



Sommario

SETTEMBRE 1999

2

Editoriale 5

News 6

Recensioni 24

PLAYSTATION

Dino Crisis	24
Ape Escape	28
The F.A. Premier League Stars	30
V-Rally 2	31
Silent Hill	33
Croc 2	35
Lunar: Silver Star Story	37
Rival Schools United by Fate 2	40
Shadow Madness	42
Legacy of Kain: Soul Reaver	44
Bugs Bunny: Framed in Time	47
Nba Pro '99	48
Grandia	49
Star Ocean: Second Story	52
Seiken Densetsu: Legend of Mana	54
Attack of the Saucerman	57



Dino Crisis



DREAMCAST

Street Fighter Zero 3	68
Monaco GP 2	70
Speed Devils	72
King of Fighters: Dream Match 99	74
Buggy Heat	76
Shutokou Highway Battle	78

Rubriche 84

Tips 'n' Tricks	84
Street Fighter Zero 3 FAQ	86
Hardware	88
Non ci ho capito niente!	90
IMHO - In My Humble Opinion	92
Musica Maestro!	94
Abbonamenti	96



Grandia

Anteprime 13

Chrono Cross	13
Vagrant Story	15
Xena Warrior Princess	16
Quake 2	17
Medal of Honour	18
Perfect Dark	19
Crazy Taxi	20
Bio Hazard: Code Veronica	22
MDK 2	23



NINTENDO 64

Monaco GP 2	58
Quake 2	60
Mystical Ninja	62
F&F World Grand Prix	64
Lode Runner 3D	66

Le
acquisizioni
video delle
recensioni sono
state effettuate
grazie a schede
matrox

PORTATILI

All Star Tennis	81
Hexcite	82
Asterix	82
Metal Slug	83
Fatal Fury: First Contact	83

Grandia



Manca la posta dei lettori?

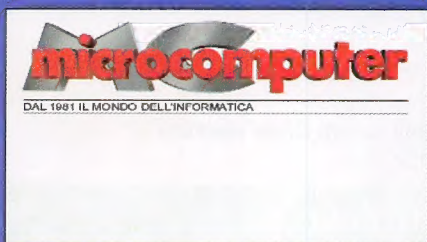
Ovviamente nel secondo numero della rivista non trovate la posta dei lettori, che, grazie al vostro intervento, apparirà sin dai prossimi numeri. Quindi vi invitiamo a scriverci, nel modo che più preferite: e-mail (checkpoint@pluricom.it), lettera o qualsiasi altra forma a noi comprensibile.



F1 World Grand Prix



L'informazione



microcomputer
DAL 1981 IL MONDO DELL'INFORMATICA

**Dal 1981
il mondo
dell'informatica**



LA RIVISTA ITALIANA DI CULTURA INFORMATICA
Byte Italia
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY

**La rivista
italiana
di cultura
informatica**



VIDEOGIOCHI PER: PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, PORTATILI
Check Point
LA RIVISTA PER TUTTE LE CONSOLE

**La rivista
di videogiochi
per tutte
le console**



INTERNET, SOCIETÀ, CULTURA, TECNOLOGIE E AVVENIMENTI IN RETE
WOW
WORLD OF WEB

**La rivista
di Internet:
società, cultura,
tecnologie e
avvenimenti in rete**



checkpoint@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.itDirettore
Pierpaolo Turitto
p.turitto@pluricom.itCoordinamento redazionale:
Daniele Balestrieri, Stefano Castelli,
Andrea Loidice, Alberto Ziello

Hanno collaborato a questo numero:

Brando Astrua, Marco Barbero,
Francesco Bicci, Federico Fasce,
Gianmassimo Fasce, Cinzia Ungaro

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Adriano Saltarelli, Fabio Della VecchiaCoordinamento produzione:
Giovanna MolinariPubblicità
Achille Barbera, Elsa Resmini
Segreteria e materiali: Paola NesbittDirettore Responsabile:
Marco Marinacci

Check Point è una pubblicazione

<http://www.pluricom.it>Numero 2, anno 1 - settembre 1999,
Lit. 6000Registrazione del Tribunale di Roma
Copyright © 1998 Pluricom S.r.l. Tutti i
diritti riservati. E' vietata la riproduzione,
seppure parziale, di testi e immagini.
Manoscritti e foto originali, anche se non
pubblicati, non si restituiscono.Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G.
- Via Cancellaria, 62 - 00040 Ariccia
(Roma) Distribuzione per l'Italia:
S.O.D.I.P. "Angelo Patuzzi" S.p.A. - Via
Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo
(Milano)Abbonamento a 11 numeri: Italia Lit.
45.000; c/c postale n. 60106002 inte-
sato a Pluricom S.r.l., Viale Ettore
Franceschini, 73 - 00155 Roma.Pluricom S.r.l. - Viale Ettore
Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel.
06.43219201 - fax 06.43219301
e-mail
abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it
(operatori); posta@pluricom.it
(lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303
e-mail publi@pluricom.it

EDITORIALE

Effetti speciali stellari e...

di Pierpaolo Turitto

Quando aspettavo che arrivasse Natale nel 1977, tra i vari regali richiesti, ci fu, per l'unica volta nella mia vita, l'essere accompagnato al cinema per vedere un film. I più attenti avranno già compreso che stò parlando di Guerre Stellari, un film che ha lasciato tracce nell'immaginario collettivo di due generazioni, e che della nuova si appresta a colonizzarne la fantasia.

Il 17 Settembre, come forse già saprete, l'Italia sarà invasa dalla Star Wars Mania, infatti approda nelle sale cinematografiche il primo episodio della saga stellare. Da un rapido conteggio gli anni trascorsi sono 22, e le variabili cambiate nella cinematografia e più in generale nell'intrattenimento sono molteplici. Fulcro del successo di un film di fantascienza è indubbiamente l'uso degli effetti speciali, e proprio in questi è avvenuta la rivoluzione, che oggi permette di mettere in scena cose inimmaginabili per gli anni Settanta. Vent'anni fa per far volare un astronave, si realizzava un modellino, si metteva uno sfondo di stelle e si animava il tutto, diciamo che si preparava un bel presepe profano, oggi è cambiato tutto, i computer danno una mano essenziale, permettono di simulare la realtà grazie a calcoli e ad una risoluzione grafica fantastica, la cartapesta ha sempre meno spazio sui set. Questi mutamenti radicali hanno sortito due conseguenze opposte, la prima è che i film sono perfetti, la seconda è che sempre meno hanno la capacità di lasciarci a bocca aperta, la consapevolezza che dietro ci sia un computer e non un artigiano geniale crea distacco, quindi l'affezione che provavamo per ET o Yoda, i pupazzi sintetici di oggi se la sognano.

Con queste considerazioni, i sentimenti che provo nell'imminenza dell'evento sono due: Paura che si tocchi quel gioiello sacro che mi ha affascinato e fatto sognare e allo stesso tempo impazienza di provare le stesse emozioni di ieri, consapevole che ieri ero un bambino affamato di favole ed oggi sono un adulto saturo di realtà.

Il film si snoda con l'eterna lotta tra i buoni ed i cattivi, che un tempo erano i cowboy e gli indiani, questi ultimi erano i buoni ma non ce l'avevano detto; oggi i cattivi hanno la faccia dipinta come gli apache, maneggiano una spada che sa' di medioevo, e fondano un impero che assapora di antica Roma, per farla breve la storia futura si costruisce su un puzzle di passato, dal quale si prendono spunti, idee e citazioni che attingono forza su passioni ataviche che geneticamente ci portiamo dentro.

Il vero miracolo che un evento come Guerre Stellari riesce a generare è il colossale giro di denaro che orbita intorno al film, e non per gli incassi "spaziali" che registra, ma per la capacità di invasione dei settori limitrofi e non, tanto per citarne alcuni: caramelle, giocattoli, bibite, vestiti, ecc.

George Lucas, colui che tiene i fili di questo teatrino miliardario, ha compreso profondamente le leggi del marketing, ed infatti gli utili del progetto hanno la voce più redditizia nel paragrafo "concessione dei diritti".

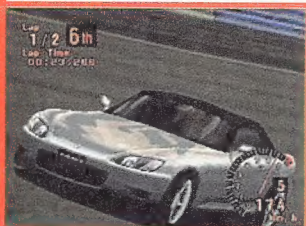
La febbre del marketing ha già infettato il mondo dei videogiochi, spenta la console, possiamo acquistare il portachiave, la maglietta o il pupazzo, e sempre più i personaggi protagonisti del gioco sono presi in prestito al cinema o ai fumetti, garanzia di vendite fiorenti, indipendentemente dalla qualità del prodotto.

E' questo il mutamento complessivo del panorama, effetti speciali al computer e grande attenzione che tutto sia poi vendibile, se lo spettatore esce dal cinema senza la necessità di acquistare una maglietta, il lecca-lecca di Obi Wan o il videogioco, il film, nella sua funzione di lunghissimo spot pubblicitario, non ha funzionato.

Nel caso specifico i nomi dei videogiochi in questione sono "La minaccia Fantasma" e "Racer". Speranzoso che queste necessità commerciali non compromettano la qualità del film, vi auguro una buona visione!

PLAYSTATION

Durante una intervista rilasciata poco tempo fa, il produttore di **Gran Turismo 2**



Kazunori Yamauchi ha affermato che GT usava circa il 75% delle potenzialità di PlayStation.



Con GT2 il team Polyphony ha deciso di usare il 25% rimanente per migliorare la qualità visiva e per rendere le macchine



ancora più realistiche. Nella versione finale le automobili presenti dovrebbero essere più o meno 400. Ecco un breve elenco di alcune auto: Daihatsu Storia, Honda Accord Wagon, Honda Life, Mazda Roadster, Mitsubishi GTO, Mitsubishi Lancer Evolution V, Nissan Fairlady Z, Nissan R390GT1, Nissan Silvia (S15), Nissan Skyline GT-R (R34), Subaru Impreza, Subaru Legacy B4, Toyota Altezza, Toyota Corolla WRC, Peugeot 106 Rally, Peugeot 406 Coupe, Mercedes-Benz CLK-GTR, Lancia Delta, Rover Mini, Ford Mustang. Purtroppo nel parco macchine non troveremo le Porsche, infatti la licenza della suddet-

ta marca appartiene alla Electronic Arts.

Oltre al numero impressionante di vetture, in GT2 potremo contare su un numero di tracciati più che raddoppiato rispetto al prequel. Se in GT avevamo 11 tracciati, nel secondo capitolo ne potremo percorrere più di 20. Ma le novità non finiscono qui...

Oltre a guidare nel Gran Turismo, potremo dilettarci sfrecciando in rally e in sportscar.

Inoltre, se nel vecchio GT potevate settare la macchina come volevate, in GT2 potrete modificare ogni piccola parte della vostra vettura. Manca meno di un mese all'uscita della versione Giapponese prevista per la fine di Settembre... resistete ragazzi!

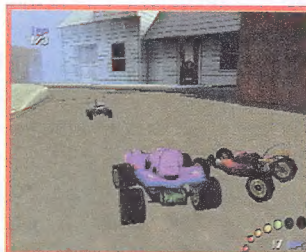
Vi ricordate le Hot Wheels?

Esatto, le macchinine con cui ognuno di noi ha giocato da bambino. Electronic Arts, forse guardando con invidia i divertentissimi giochi targati Micro Machines, ha deciso di produrre un titolo a loro dedicato. I circuiti presenti in **Hot Wheels Turbo Racing** sono zeppi di giri della morte, curve paraboliche e altre

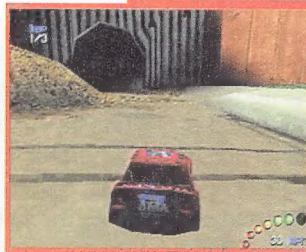


evoluzioni di ogni tipo. Il gioco, che vedrà la luce a fine Settembre, permetterà anche di godere di una modalità a due giocatori e metterà a disposizione più di 40 modelli di auto.

Edito da Acclaim, sta per arrivare per PlayStation un miscuglio di R/C Pro Am e Mario Kart. **Re-Volt**, sviluppato da Probe e uscito ad



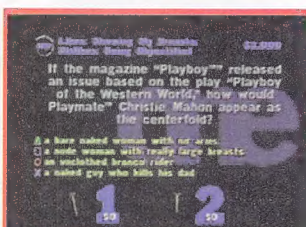
Agosto in U.S.A., sarà convertito in versione Pal entro la fine



dell'anno. I circuiti selezionabili sono 18, di cui 14 per il single-player e gli altri 4 per il multiplayer. Le macchine selezionabili sono addirittura 28. Ultima, ma non per im-

portanza, è l'opzione editor. Potrete cioè disegnare voi stessi le piste, salvarle sulla memory card e gareggiarci insieme agli amici.

A Ottobre sarà disponibile il primo gioco a quiz per la vostra PlayStation: **You don't know Jack**, pubblicato dalla Berkeley Systems. Lo



scopo del gioco, come si può intuire, è rispondere a una delle 1400 domande disponibili. Fino a tre concorrenti possono prendere parte a una partita. Ricordiamo che questo titolo è già uscito per Mac e PC, riscuotendo un discreto successo. Vedremo se sarà così anche per la versione PlayStation.

Dopo Grand Theft Auto (divenuto famoso per la grafica spartana e la grande giocabilità) e GTA: London 1969, add-on del primo episodio, finalmente stiamo per assistere all'uscita di **Grand Theft Auto 2**. Lo schema di gioco non è assolutamente cambiato, e neppure la semplicità della realizzazione tecnica. Comunque DMA, sviluppatrice del gioco, ha di-

chiarato che il motore di GTA2 potrà reggere fino a 50 veicoli e 200 pe-



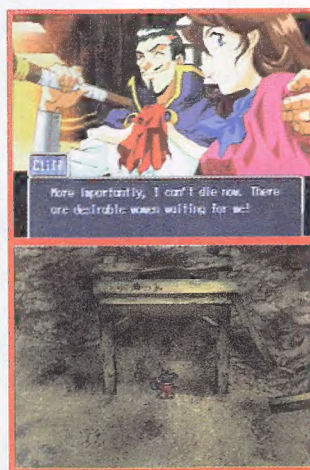
me, sprattutto in prima persona) che saranno questa volta parte di un'unica articolata trama. Il gioco, inoltre, sarà compatibile con il Dual Shock, con i volanti e con le pistole per la piattaforma Sony.

Lo stile di gioco sembra molto simile a quello del predecessore, staremo a vedere.

Prodotto dalla accoppiata di Tomb Raider, Eidos/Core, **Fighting Force 2** entrerà in tutti i negozi a partire da Ottobre. I livelli disponibili sono 9, divisi in 24 stage e vedono come protagonista Hawk Manson, già personaggio selezionabile del primo titolo. Come se non bastasse, a metà gioco avrete la possibilità di scegliere una direzione su tre, cam-

biando in questo modo il corso della vostra avventura. Il prequel di **Fighting Force 2** aveva molti problemi a livello tecnico e di gameplay, speriamo che siano stati risolti e che l'Intelligenza Artificiale dei nemici, completamente riprogrammata, sia più valida di quella del predecessore.

Ottimo nuove per tutti gli amanti degli Rpg: è in arrivo da Atlus **Thousand**



Arms. Il gioco, completamente tridimensionale, presenta alcuni ele-



NAME	Meis	WEAPON	16. Sword
LEVEL	1	ATTRIBUTE	Light
EXP.	0	OFFENSE	13
NEXT	11	DEFENSE	9
HP	25	CRITICAL RATE	25
EP	14	MULTI-ATTACK RATE	62
ELEMENTAL POWER	25		
SPEED	34	ELEMENTAL BEAST	
EVADE RATE	12	EQUIP WEAPON	
ACCESSORY		EQUIP ACCESSORY	
CHARISMA	1		

menti davvero originali, come la possibilità di fissare appuntamenti con le ragazze. Lo aspettiamo entro la fine dell'anno, quindi non mancheremo di informarvi più dettagliatamente.

Buone notizie per tutti gli amanti di Star Wars che aspettavano **Episode I Racer** per PlayStation, uscito quest'estate per Nintendo 64. Il titolo, infatti, è stato cancellato dalla programmazione per non meglio precisati "problemi tecnici". Quindi, salvo ripensamenti davvero improbabili, non lo vedremo mai sulla console Sony.

La giapponese Koei ha mostrato alla stampa in una conferenza stampa tenuta il 9 Luglio in quel di



Tokio gli screenshot del suo primo titolo per PSX2. L'uscita di **Kessen** coinciderà probabilmente con quella della console stessa. Come Romance of the three Kingdoms, **Kessen** è una war simulation



doni contemporaneamente su schermo. Uscita prevista per il prossimo

E' in arrivo, atteso per Novembre, il seguito di Die Hard Trilogy. **Die Hard**



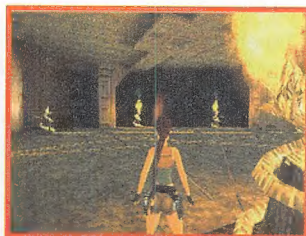
Trilogy 2, sviluppato dagli stessi programmatori di Duke Nukem: Time to kill, non conterrà tre diverse avventure come il prequel. Ci saranno però di nuovo tre giochi (avventura, racing ga-





ambientata nel Giappone feudale, ma questa volta in tempo reale e non a turni. Nella dimostrazione tenuta una squadra di 50 cavalieri attraversava lo schermo e non si è potuto fare a meno di notare come ogni singolo cavallo si muovesse in modo differente dagli altri. Pensate che Koei conta di arrivare ad avere fino a 300 truppe contemporaneamente su schermo nella versione definitiva del gioco.

Tomb Raider: The Last Revelation è il quarto gioco della serie dedicata a Lara Croft ed è in lavorazione presso gli studi della Core sotto l'attento controllo di Eidos. Il motore di gioco, in piccola parte riciclato dai titoli precedenti, è stato quasi completamente rifatto per l'occasione e vanterà



una migliore qualità delle texture ed effetti di illuminazione migliorati. L'intera avventura si svolge completamente in Egitto e verrà



utilizzato un sistema di caricamento già visto sul recente Soul Reaver che permette di non interrompere mai l'azione, con la Play che carica i dati mentre si gioca. Inoltre

Lara sarà dotata di nuove mosse e armi e si potrà, nella sezione di allenamento, utilizzare una versione della bella archeologa adolescente.

Infine pare che alla Core abbiano deciso di diminuire la

curva di apprendimento e di rendere un po' più graduale il livello di difficoltà del titolo rispetto ai pre-

cedenti, in modo che il giocatore abbia il tempo di ambientarsi. La data di uscita è stata fissata a Novembre per ora, ma non mi stupirei se

The Last Revelation slittasse fino a Natale.

L'americano **Billy Mitchell** è riuscito a realizzare la prima partita perfetta di Pac-Man, superando 256 livelli e realizzando 3.333.360 punti (!), finché lo schermo non si è spento. Billy già deteneva il record di Donkey Kong e per prepararsi a sfidare il coin op di Toru Iwatani si è fatto spiegare i trucchi dall'amico Chris Ayra, record man di Ms. Pac-Man.

Il tondo e solare personaggio è tanto famoso, che negli ultimi mesi Namco sta ultimando i lavori di sviluppo di *Pac Man 20th Anniversary*, il nuovo platform 3D che segna l'ingresso del simbolo della softco giapponese nel mondo delle tre dimensioni.

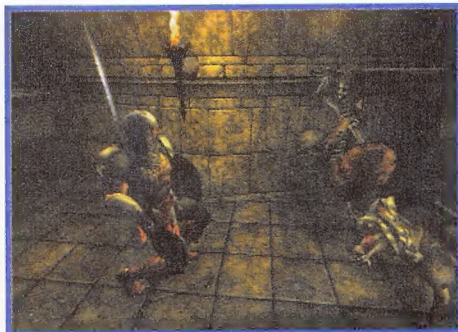


DREAMCAST

Il team dei Treyarch (autori di Triple Play 2000 e Die by the Sword su Pc) stanno sviluppando per Crave Entertainment un gioco d'azione di ambientazione fantasy medievale che sembra proprio promettente. **Swords of**



Vengeance si svilupperà lungo 15 giganteschi livelli che alterneranno ambienti chiusi e aperti, tutti caratterizzati da un elevato realismo ed effetti visivi. Il punto di forza del gioco sembra essere l'atmosfera, a cui si aggiunge una meccanica di gioco interessante e ricca di combatti-



menti con magie e armi. Il titolo è ancora in fase iniziale di lavoro, ma alla Crave hanno annunciato la fine dell'anno come data di uscita.

Capcom ha rilasciato le date di uscita dei primi giochi americani: Power Stone: 1 settembre, Marvel Vs. Capcom 9 Settembre, Street Fighters Alpha 3: Ottobre, Resident Evil: Code Veronica: Novembre. La cosa che desta stupore, è il giorno d'uscita di Power Stone, che avverrà 8 giorni prima della data di uscita della console.



Midway sta producendo una versione di **Mortal Kombat Gold** in uscita per Dreamcast. Finalmente il lavoro di Eurocom, il team che sviluppa il gioco, non è limitato dall'hardware delle console. Anzi, grazie al Dreamcast, MKG a casa girerà con una risoluzione migliore di quella da sala. Il frame rate sarà a 60 frame per secondo costanti. Inoltre sono state migliorate le animazioni, e sono stati implementati al gioco alcuni effetti di luce. In più, nascosti nei meandri del gioco, ci sono alcuni personaggi segreti inediti. Lo aspettiamo per il 9 di Settembre.

Ormai è una costante: tantissimi giochi attualmente in pro-



duzione, vedranno la luce il 9 Settembre, insieme al lancio americano di Dreamcast. **Sega Sports NBA2K** non fa eccezione: sviluppato da **Visual Concepts**, con tutte le licenze della lega professionistica americana, girerà a 60 f/s. Le animazioni, più di 1500, sono state digitalizzate grazie al motion capture. I 400 giocatori reali, ognuno dei quali avrà le proprie espressioni facciali, rendono questo gioco davvero interessante. **Visual Concepts** sta lavorando an-

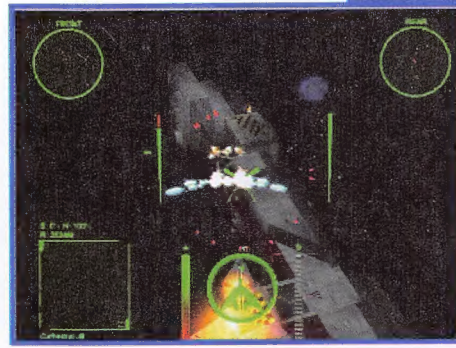
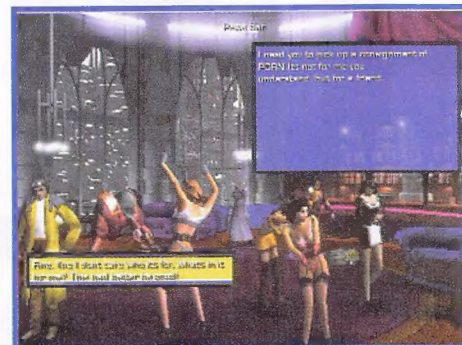
che a ***Sega Sports NFL2K*** (previsto anch'esso per il fatidico 9 Settembre). La prima cosa che balza all'occhio è lo straordinario dettaglio grafico: il numero di animazioni totali è di 1400. Il gioco comprenderà 70 squadre, di cui 31 ufficiali NFL e 32 stadi reali. Al momento di andare in stampa, il gioco era pronto al 60%. Non vediamo l'ora di vederlo completo.



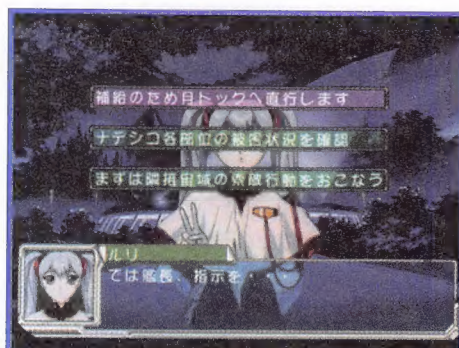
Wild Metal Country, anch'esso commercializzato il 9 Settembre negli States, è sviluppato dalla DMA design (famosa per titoli come Lemmings e GTA), è uno dei titoli meno conosciuti per DC. In WMC commanderete un carro armato: il gioco sarà un miscuglio tra un titolo di guida e uno sparatutto in prima e in terza persona. La meccanica di gioco vi offre totale libertà, non sarete infatti vincolati in nessun modo dall'ambiente. Wild Metal Country promette davvero bene, e potrebbe essere una delle sorprese "americane" di Dreamcast.

Uno dei titoli più interessanti attualmente in sviluppo, è senza dubbio **Jump Runner**. In questo gioco dovrete infatti combattere, contrabbandare, interagire con

altre persone e viaggiare per tutto il sistema solare. Se non avete capito, il vostro



personaggio è malvagio e quindi da malvagio dovrete comportarvi. Se a tutto questo aggiungiamo la possibilità di giocare online e un dettaglio grafico davvero eleva-



filii" di voi potranno ricordare Nadesico, un acclamato gioco per il 32 bit Sega ispirato ad una serie di cartoni animati, che narra dell'equipaggio di una nave (il Nadesico appunto) impegnato a

scoprire i segreti che stavano dietro a una forza aliena. Ma passiamo al capitolo per Dreamcast. Il titolo presenta più sottogiochi, tra cui una love-simulation e alcune sezioni di combattimento. Quando leggerete queste parole, *Nadesico the Mission* sarà già uscito nel paese del Sol Levante. Chiaramente in occidente non lo vedremo mai...:-)

to, possiamo capire come mai i Glass Ghost sono così soddisfatti del loro lavoro. Nei primi mesi del 2000 in tutti i negozi.

Solo i possessori di Saturn più "giapponeso-

Purtroppo Sega ha ritardato l'uscita dell'attesissimo RPG Climax Landers inizialmente previsto per il 29 di Luglio. La software house non ha voluto dare valide ragioni per il cambiamento di programma, ne ha specificato la nuova data di uscita che è avvolta nel mistero. Resta confermata per ora la commercializzazione della versione USA per l'inverno di quest'anno.

La software house non ha voluto dare valide ragioni per il cambiamento di programma, ne ha specificato la nuova data di uscita che è avvolta nel mistero. Resta confermata per ora la commercializzazione della versione USA per l'inverno di quest'anno.

Resto confermata per ora la commercializzazione della versione USA per l'inverno di quest'anno.

PORTATILI



Enix sta attualmente lavorando alle versioni per GBC di Dragon Quest 1 e 2. Saranno contenuti in un'unica

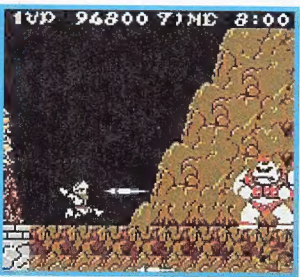


ca cartuccia, che uscirà il 23 Settembre, a 4900 yen. I 2 giochi saranno basati sul loro remake per Super Famicom uscito 5 anni fa, che poteva contare, rispetto alla versione per Nes, su grafica e colonna sonora migliorati.

Capcom davvero scatenata. Quattro capolavori di sempre sono infatti in via di rifacimento per GBC. Si



tratta di Resident Evil, che dovrebbe mantenere tutti i luoghi e gli oggetti della versione PlayStation, Street



Fighter Alpha 3, che potrà contare su 10 personaggi con tutte le combo della versione Psx, 1942, il famosissimo sparatutto e infine l'indimenticato e indimenticabile Ghosts 'n Goblins, che vanderà nuovi livelli rispetto alla versione da bar. Questi 4 titoli dovrebbero vedere la luce in autunno.

Beatmania, il gioco ritmico diventato una specie di culto in Giappone, sbarcherà anche sull'otto bit portatile della Nintendo. Come nelle altre versioni, dovrete



seguire e ripetere una combinazione di tasti. Potrete anche scegliere il ritmo con cui giocare: hip-hop, techno, e altri, tra cui alcuni remix di colonne sonore di diversi giochi Konami. La versione giapponese è già disponibile, ma quella occidentale no, e purtroppo non sappiamo se lo sarà mai.

Qual è uno dei puzzle game più famosi per console? Puyo Puyo, apparso praticamente su ogni macchina esistente. Il team dei Compile si sta occupando della versione per Game Boy Color di Puyo Puyo Sun in lavorazione in questi mesi. Ogni avversario computerizzato sarà dotato di un proprio carattere e stile di gioco riconoscibili e saranno disponibili modalità di gioco aggiuntive come la pratica o

una sorta di Time Trial. Questo titolo sfrutterà al massimo le potenzialità cromatiche del Game Boy Color vista l'importanza dei colori in questo genere di gioco. Non è ancor stata annunciata l'eventuale versione americana o europea del gioco.

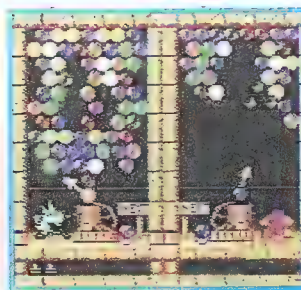
Conoscia della fama raggiunta in quasi tutto il mondo dal suo personaggio



Pikachu, Nintendo of America metterà in commercio dal 25 Ottobre nei soli Stati Uniti una versione speciale del **Game Boy Color**. La console, di colore giallo e blu con un logo dell'esseri-no, verrà venduta insieme alla cartuccia di Pokémon Yellow al prezzo di 109.95 dollari.



Il 6 Agosto è finalmente arrivato il momento della commercializzazione del **Neo Geo Pocket Color** negli Stati Uniti, al prezzo di 69.95 dollari. Al momento dell'uscita la console portatile della SNK disporrà di dodici giochi, tra cui Baseball Stars Pocket, Busta A Move Pocket, Crush



Roller, Fatal Fury - First Contact, Samurai Shodown, King of Fighters R2 e l'ottimo Metal Slug. Più avanti arriveranno anche Neo Geo Cup '98 Plus, Pocket Tennis e Puyo Pop della Sega. Ulteriori notizie nei prossimi mesi, Check Point continuerà a tenervi informati sul mondo dei portatili.

Snk Vs Capcom: **Clash Card Fighters**, previsto in Giappone questo autunno, è sviluppato dalle due case presenti nel titolo e

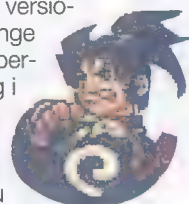
uscirà in due versioni diverse tra loro: una Capcom e una Snk. Il gioco consiste in una battaglia con carte da gioco,

il cui numero, sommando le due versioni, raggiunge 300. Tra i personaggi

potremo contare, tra gli altri,

su Terry Bogard e altri di Fatal Fury da una parte e su Chun-Li, Ryo

e il resto della compagnia di Street Fighter dall'altra.



NINTENDO 64

Novità sul **Dolphin**: durante una conferenza stampa che si è tenuta a Tokyo, Squaresoft si è dichiarata entusiasta di quello che ha potuto vedere fino ad ora riguardo al Dolphin, lasciando intravedere la speranza di tornare a sviluppare per sistemi Nintendo. Titus, invece, ha annunciato che svilupperà per la nuova macchina Nintendo con certezza. Anche se non ci sono titoli ufficiali, sembra che i futuri lavori della casa di Automobili Lamborghini saranno basati su licenze di film o di case automobilistiche. Namco, invece, ha dichiarato di non essere ancora pronta a prendere la decisione di sviluppare o meno sul Dolphin.

Brutte notizie purtroppo per quanto riguarda l'aspetto "multimediale" del 128 bit Nintendo che, infatti,

non sarà in grado di leggere Cd audio e film in Dvd. In compenso Howard Lincoln, presidente della Nintendo of America, ha affermato che l'attenzione sarà rivolta esclusivamente a produrre giochi di elevata qualità. La novità più eclatante, senza ombra di dubbio, riguarda il prezzo del "Delfino". Pare in-



fatti che la console debutterà all'incredibile cifra di 99 dollari.

Ufficializzata, dalla casa francese Infogrames la



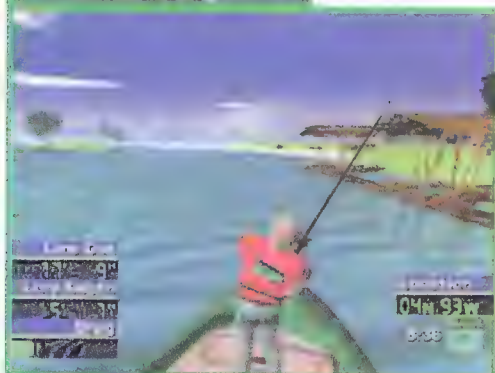
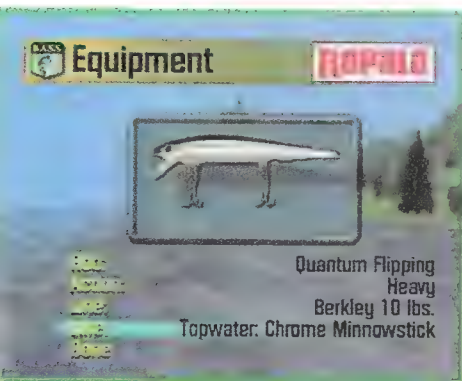
versione per il 64 bit Nintendo di **Worms Armageddon**. Il gioco, sviluppato dal Team 17, sarà venduto in tutti i negozi a partire da Novembre. Inoltre è stata confermata anche un'interessante versione portatile per Game Boy Color.

Uno dei titoli più originali attualmente in lavorazione è senza dubbio **Sprocket**. Sviluppato dalla Sucker Punch, il prodotto vede come protagonista un robot giocattolo che dà il nome al gioco. Sprocket non ha al-

cun arto, e compierà ogni azione attraverso un raggio. Oltre alle solite evoluzioni ormai performabili in ogni platform, il buffo personaggio sarà capace di guidare diversi veicoli, che, dando un'altra prospettiva ai livelli circostanti, aiuteranno il giocatore a scoprirne tutti i segreti. La grande novità di questo titolo è che potrete interagire con ogni singolo oggetto presente sullo schermo. Aspettiamo la versione americana per Dicembre.

I titoli di pesca stanno lentamente conquistando il mercato.

Nati come semplici sottogiochi (ricordiamo, tra gli altri, Zelda e Breath of Fire 3 per PlayStation) e spesso confinati al solo mercato giapponese, esistono ora vari titoli dedicati a questo hobby. In



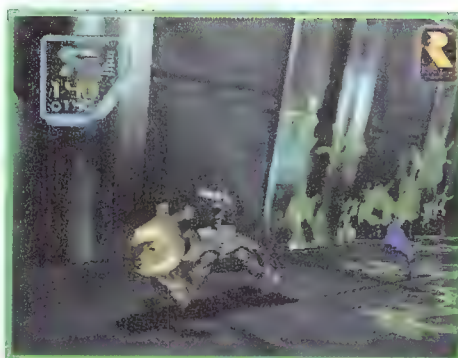
uscita a Novembre, edito dalla THQ, troviamo **Bassmasters 2000**.

La grande peculiarità di questo titolo è che pescheremo in posti realmente esistenti, dove ci sono vere e proprie gare di pesca.

Bassmasters 2000, sviluppato dalla Mass Media, già famosa per aver prodotto Starcraft per Pc, avrà altre interessanti caratteristiche.

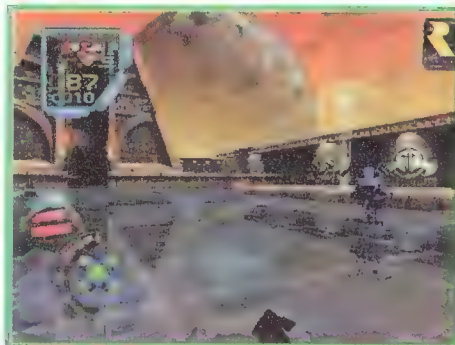
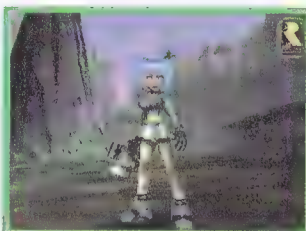
Si potrà giocare in due contemporaneamente, riceveremo consigli dal noto (?) pescatore Roland Martin e la cronista delle nostre azioni sarà addirittura (?) Shaw Grigsby, famoso negli Stati Uniti.

Inoltre il gioco supporterà il Rumble Pack e la scheda d'espansione di memoria.



Tra i titoli targati Rare presentati all'E3, se Perfect Dark ha svolto il ruolo di protagonista, possiamo affermare che **Jet Force Gemini** ha avuto comunque una delle parti principali. Il titolo, in uscita a fine mese, è uno sparatutto ambientato in un affascinante mondo tridimensionale.

L'aspetto più importante di JFG è il multiplayer. Fino a 4 giocatori possono in-



fatti entrare simultaneamente nell'enorme mondo del titolo Rare, combattendo fino alla morte in un deathmatch o cooperando (massimo due giocatori) contro il nemico finale.

Non basta, potrete anche sfidare gli amici in un sottogioco di corse.

Altra succosissima novità dalla THQ. In arrivo entro la fine dell'anno avremo, infatti, **Wrestlemania 2000**.

Come in **Bassmasters 2000**, anche qui avremo personaggi (alcuni esempi: Mankind e HHH) ed eventi realmente esistenti. La somiglianza coi veri wrestler sarà migliorata anche dalle textures presenti sui visi dei personaggi; e non è finita, perché potremo contare su armi nascoste, combo degne dei migliori picchiaduro, l'opzione a 4 giocatori e la compatibilità con il Rumble Pack.

Pare infine confermato che in **WM 2000** potrete creare il vostro wrestler personale tramite un funzionale editor.



Nascar 2000, prodotto dalla EA Sports, è in dirittura d'arrivo. L'uscita, infatti, è prevista per il mese di Settembre.

Questa versione sembra decisamente migliorata rispetto a Nascar 99 e potrà contare, tra le altre cose, su 33 auto diverse, 18 tracciati ufficiali Nascar, la possibilità di gareggiare in due tramite split screen e la giocabilità "regolabile".

Potrete infatti cambiare l'assetto del gioco da arcade a

simulazione. Rispetto alla controparte PlayStation, però, sono stati eliminati alcuni elementi: a parte gli FMV, mancheranno l'opzione editor per creare il vostro pilota e i pit-stop interattivi (dove comandate voi le azioni dei meccanici).

Un'ultima curiosità: a seconda della vostra visuale, sentirete il rombo del motore diverso; non sanno più cosa inventare...

Brando Astrua



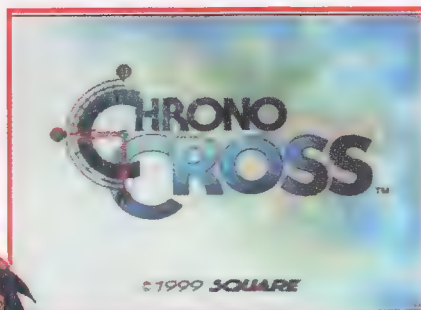
Anteprime

Chrono Cross

Software House:	Squaresoft
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	Inverno 1999

Era il 1995, e si stava appena aprendo il periodo in cui l'industria dei videogiochi stava iniziando a parlare a 32 bit. In quell'anno, sull'affermatissima e spavalda console regnante, il Super Famicom, nasceva Chrono Trigger, grande successo di casa Squaresoft che puntò su un "dream project" per creare un gdr dalle connotazioni di un campione. Questo "dream project" era stato ideato da alcuni dei più grandi nomi della Squaresoft, ovvero Hironobu Sakaguchi e Takeshi Horii, in collaborazione con il character design di Akira Toriyama e le suggestive musiche di Yasunori Kota.

Ora, nel 1999, è in fase di fervida preparazione quello che a tutti gli effetti è Chrono Trigger 2, ovvero Chrono Cross. A detta dei responsabili, è stato molto difficile recuperare il team originario di Chrono Trigger per la creazione di questo attesissimo seguito. Con molta fatica sono riusciti a ricreare lo stesso staff, eppure spiccano alcune grandi differenze. Questa volta infatti per la produzione si avvarranno niente meno che di Hiromichi Tanaka, la testa che si trovava non solo dietro a Final Fantasy I, II e III e Secret of Mana II e III, ma anche dietro al kolossal dell'anno passato, ovvero Xenogears. Con somma tristezza di tutti gli astanti, è sparito il character design del dragonballiano Akira Toriyama in favore dei lavori di un altro mostro sacro dell'animazione giapponese, ovvero Nobuteru Yuki, autore di opere famosissime anche in Italia, come Record of Lodoss War ed Escaflowne. Il suo chara purtroppo appare decisamente sgradevole in questo nuovo progetto di casa



Squaresoft, e questo è un durissimo colpo da sostenere per quelli che, come me, sono grandissimi appassionati di questo autore.

I tre personaggi di cui ci è concesso sapere qualche informazione si chiamano Serge, Kid e Yamaneco. Serge è l'eroe della situazione, un ragazzo sempre brillante e gentile. Porta con sé una spada ricurva di nome Seas Hero (più o meno, la traslitterazione dal giapponese è abbastanza incerta). Kid, invece, è l'eroina e compagna d'avventure di Serge. Il suo destino sembra essere legato indissolubilmente a un gatto selvatico che ha conosciuto in passato. Una persona dall'animo vigoroso, non mostra mai un



punto debole a nessuno, in nessun caso. La sua arma preferita, dalla quale non si separa mai, è una coppia di pugnali. Yamaneco, infine, è una specie di felino antropomorfo (la

traduzione del suo nome suona più o meno "gatto di montagna") e possiede un animo schematico e crudele. È inoltre in possesso dell'abilità di utilizzare dei mostri durante le battaglie.

La Squaresoft ci assicura che Chrono Cross, sebbene attinga a piene mani da un vecchio gioco per Super Famicom chiamato "Radical Dreamers", avrà certamen-



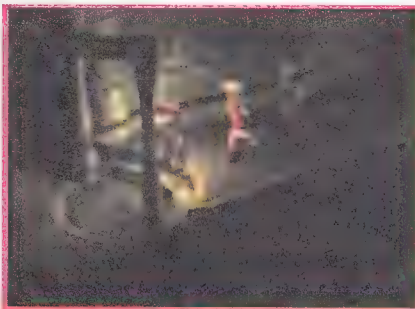


te non solo innovazioni su larga scala, ma anche una grafica di livello elevatissimo e un sistema di gioco ampiamente personalizzabile. D'accordo, sante parole, ma noi non ci fidiamo, e vogliamo i fatti. Andiamo quindi ad analizzare la demo di questo gioco, che è contenuta nel Preview Disk numero 5 accoppiato con Legend of Mana.

Il gioco si apre con un'inquadratura sottomarina, che poi ruota di 180° e mostra il sole che filtra dalla superficie increspata dell'acqua. Un bel filmatino di pochi secondi, che lascia poi spazio al titolo del gioco, tra lo schiamazzare di gabbiani e l'infrangersi delle onde.

Il gioco vero e proprio, invece, ini-

zia in medias res. Vediamo infatti i tre protagonisti in fase di concitata fuga verso "la fiamma gelida", una specie di simulacro che certamente avrà qualche scopo non ancora definito, ma non si esclude che possa servire a viaggiare nel tempo, visto il



tema fondamentale del gioco. I tre personaggi, rappresentati mediante sprite poligonali, si trovano all'interno di una specie di catacomba pre-renderizzata. Abbiamo quindi la classica scelta alla Final Fantasy VIII, solo che la grafica è decisamente più scarna rispetto al titolo in questione, facendola assomigliare più che altro a quella di alcune zone particolarmente poco ispirate di Final Fantasy VII. Comunque sia, una innova-



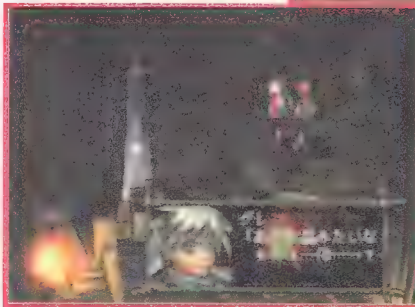
zione che sarà decisamente gradita ai più è quella dei nemici visibili. Basta incontri casuali: in Chrono Cross i vostri potenziali avversari si trovano su schermo, e sono anche belli grandi. Se la "guida" del vostro party si scontrerà contro uno di questi nemici, si passerà nell'area di combattimento, la quale è

interamente poligonale e presentata allo spettatore con inquadrature decisamente drammatiche, che aumenteranno il "piacere" della battaglia. Il sistema di combattimento



è decisamente innovativo. Infatti quando verrà il vostro turno, potrete scegliere se portare un attacco forte, di media intensità o debole.

Accanto a questi attacchi ci saranno le percentuali di riuscita dell'attac-



co che state selezionando, e potrete farne anche più di 3 ogni round. Una volta attaccato, potrete accedere a un particolare sistema di magia denominato "element", il quale si sviluppa in più livelli a seconda del numero di volte che avrete attaccato. Ogni elemento vi permette di formulare un certo numero limitato di magie, le quali comunque hanno il pregio di avere degli effetti grafici decisamente sopra la media, ai livelli quasi di Final Fantasy VIII. La grafica dei combattimenti è, in generale, di buon livello, se escludiamo il fatto non proprio trascurabile che le battaglie sono decisamente troppo lunghe. Sì, i nostri colpi non sono molto efficaci in questa demo, e i mostri sono abbastanza coriacei, e non essendo particolarmente dinamico, il combattimento finisce per essere decisamente frustrante, anche perché è contornato da una grafica pesante e opprimente e da personaggi poco espressivi e sgradevoli d'aspetto.

Insomma, come seguito non convince al 100%, forse ci sono alcuni aspetti da rifinire, oppure alcuni obiettivi da ricalcolare. La Square ha ancora molto tempo davanti, e conoscendola potrebbe davvero accadere di tutto! Ma qualsiasi cosa accadrà, siate certi: Checkpoint sarà lì per raccontarvela.

Daniele Balestrieri



Software House:	Squaresoft
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	Inverno 1999

Vagrant Story

Un posticino d'onore all'interno del Demo Disk contenuto in Legend of Mana lo possedeva niente meno che il pluriannunciato Vagrant Story, uno dei titoli più misteriosi di casa Squaresoft.

La versione dimostrativa ci viene presentata attraverso un filmato non interattivo che ci spiega gli avvenimenti alla base della trama portante. Vagrant Story inizia in una imprecisata zona europea, probabilmente in Germania, in un castello sotto assedio. Ashley Riot, un ribelle solitario, durante questo assedio uccide il duca di Bardorba, proprietario del maniero, creando un incidente diplomatico di proporzioni eccezionali.

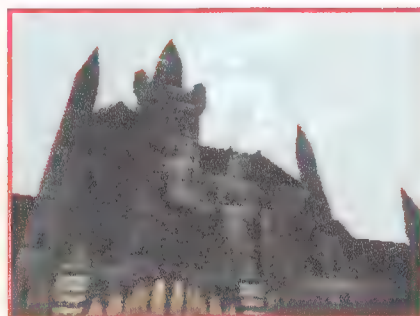
Di conseguenza le forze che presiedevano l'assedio, sentendo che in qualche modo la colpa sarebbe ricaduta anche su di loro, disperate decidono di fare affidamento sul loro capo, Sydney, il quale chiede come pegno per la restituzione del castello, l'abdicazione del papa e la liberazione dei prigionieri di guerra. Ma in realtà la vera soluzione del caso si trova nelle mani del valoroso Ashley Riot.

Questo ci basti come introduzione alla storia di un gioco che per volere della Squaresoft viene sviluppato a porte chiuse e in gran segreto. Difatti, sulla loro homepage ufficiale giapponese il titolo non viene nemmeno citato, e nessuna informazione è trapelata dalle serrate mura della loro sede. Sappiamo solo quello che ci viene concesso dalla demo. Diciamo fondamentalmente che è incerto persino il tipo di gioco. Dal filmato sembra una specie di action game, ma le voci più insistenti lo dicono un misto perfettamente riuscito tra Metal Gear Solid e Final Fantasy Tactics. Il che, francamente, riesce un po' difficile da capire. Le costruzioni poligonali delle sequenze alle quali abbiamo assistito denotano delle texture estremamente rigogliose, non solo per le ambientazioni



medievali pre-romaniche, ma soprattutto per i visi. Io vi assicuro che non avete mai visto dei visi così dettagliati e realistici. Non si sa come fanno, ma alla Squaresoft riescono a spingere sempre un po' oltre la PlayStation.

Certo, la risoluzione è bassa e le immagini sono sgranate quando zoomano, ma questo è il tipico difetto delle console a 32 bit. Tutte le figure sono estremamente realistiche e dinamiche e le espressioni perfettamente studiate



aiutano molto l'immedesimazione nel titolo. Le locazioni sono ricostruite con grande cura, e in generale c'è una tendenza a usare diversi effetti speciali molto suggestivi. La potente colonna sonora è realizzata da Hitoshi Sakimoto, il quale fu uno dei due curatori della colonna sonora di Final Fantasy Tactics.

Lo spiccatissimo taglio cinematografico dato all'azione, la presenza di mostri enormi come i draghi, caratterizzati in maniera estremamente drammatica, e il

presunto altissimo coinvolgimento ci fa sperare davvero tantissimo in questo titolo, che terremo sott'occhio in maniera quasi maniacale. Ah, e naturalmente nemmeno in Vagrant Story manca lo zampino di Hironobu Sakaguchi, che tramuta in oro ogni gioco che tocca. L'uscita americana è prevista per Marzo del 2000, insieme a Chocobo's Mysterious Dungeon, SaGa Frontier II e Racing Lagoon. Non vediamo l'ora...

Daniele Balestrieri



Software House:	Electronic Arts
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	Usa
Uscita prevista:	Settembre 1999

Xena: Princess

Warrior



Trasmesse anche sulla TV italiana con discreto consenso, le avventure di Xena vantano molti appassionati nel mondo, per cui ecco arrivare inevitabile la versione videoludica della principessa guerriera. Dopo una serie di eventi che hanno visto il gioco

passare tra le mani di più produttori pare che i 989 Studios (responsabili di quel capolavoro che è Syphon Filter) abbiano ceduto gioco e licenza alla tentacolare Electronic Arts.

La trama, che ci mette nei panni di Xena, impegnata a liberare la sua amica Gabrielle (Olimpia in Italia) dalle grinfie di Horrungus, potentissimo titano creato da Ares e Callisto (i due nemici di sempre), copre quella che all'apparenza è l'ennesima avventura con visuale in terza persona, in stile Tomb Raider. "In apparenza", ci tengo a sottolinearlo, in quanto i meccanismi di gioco sembrano più complessi e interessanti dei giochi di Lara Croft e simili: Xena dovrebbe fondere i normali canoni di esplorazione e combattimento con altri più innovativi, come elementi mutuati da giochi tipo Metal Gear Solid (Konami) e Tenchu (Activision), e che comprendono la necessità di intrufolarsi e di passare inosservati in determinate zone del gioco. L'azione che nasce da questi ingredienti sembra molto varia e complessa, accontentando sia gli appassionati dei giochi d'azione, sia i giocatori più riflessivi.

I combattimenti avranno grande importanza, e verranno gestiti in maniera simile a quelli di Tenchu o di Nightmare

Creatures (entrambi di Activision), con una grande varietà di attacchi e di combo a disposizione di Xena, differenziati a seconda dell'arma impugnata al momento. I controlli, semplici e piuttosto completi, coinvolgono tutti i tasti del pad, permettendoci di colpire con l'arma, tirare calci, saltare, correre, nascondersi e usare anche una visuale in prima persona, utile per guardarsi attorno e per fare pratica come cecchini. Infatti Xena ha con sé anche gli inseparabili chakram, degli affilatissimi frisbee da guerra che potranno essere lanciati mirando con la visuale in prima persona. L'implementazione di questa singolare arma è ottima: è possibile lanciarla mantenendo la visuale fissa alle sue spalle, come nelle mirabolanti sequenze del telefilm, e durante il "volo" si possono perfino dare degli effetti e cambi di traiettoria. Con un poco di pratica potrete colpire anche i nemici riparati dietro alcuni ostacoli, e sfruttare questa caratteristica, unitamente alla succitata possibilità di infiltrarvi senza farvi notare, vi permetterà di terminare le missioni evitando pericolosi combattimenti. Molto importante anche l'elevata interattività con gli elementi del fondale.

Tecnicamente Xena presenta un'ottima fluidità e una buona gestione della

telecamera, contrapposte però a una risoluzione grafica molto bassa. Presenti alcuni simpatici effetti, come l'ottima realizzazione delle fiamme e l'utilizzo delle trasparenze sugli oggetti che arriveranno in primo piano, coprendo la visuale.

Xena risponde molto bene ai controlli (compresi quelli analogici), e anche i combattimenti risultano molto divertenti, anche se talvolta un poco caotici.

Molto curata sarà, a sentire la Electronic Arts, l'intelligenza dei nemici, che avranno comportamenti piuttosto realistici e ragionati.

Pare che il gioco stia venendo piuttosto bene, e salvo qualche misterioso errore di percorso, dovremmo avere per le



mani un buon titolo, che farà felici sia i fan della serie TV (che gioiranno al sapere che il volto dei protagonisti è digitalizzato da quello degli attori della serie, così come tutte le voci del gioco) che i cultori dei giochi piuttosto complessi e ben realizzati.

La recensione con tutta probabilità sul prossimo numero di Check Point.

Stefano Castelli



Anteprime

Quake II

Software House:	Activision
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Uscita prevista:	Fine Settembre

Il genere degli sparatutto tridimensionali in prima persona ha attecchito in modo particolare sui PC, avvolgendo il mercato delle console in modo marginale. Titoli come Half Life e Unreal hanno letteralmente sconvolto il mondo PCista, lasciando invece indifferenti i videogiocatori che vivono di pane e console, attirati da titoli di altro genere.

È comunque vero che le console attuali (Dreamcast escluso), non sono in grado di reggere il confronto con i PC e, proprio per questo motivo, i programmatori hanno evitato di fare figuracce nel convertire titoli caratterizzati da una mole grafica imponente, per i quali necessitava una macchina ben più potente di PlayStation e Nintendo 64.

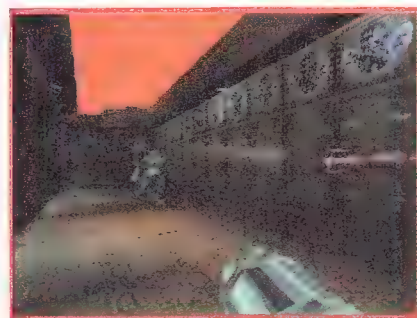
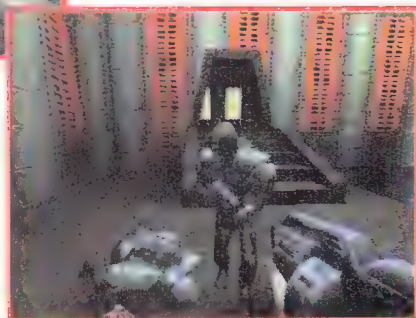
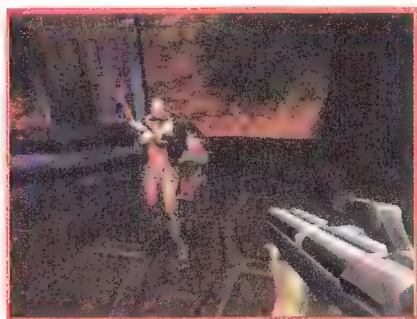
Andando controcorrente, i programmatori di Activision hanno deciso di portare su console (prima sul 64 bit Nintendo, poi sullo scatolotto Sony) Quake II, titolo apparso sui monitor dei PC di mezzo mondo da più di 1 anno, nonché uno dei migliori titoli del suo genere.

La versione PlayStation di questo gioco è stata ridimensionata per poter reggere il pesante carico di lavoro e i carichi continui. La beta da noi testata (gioco completo al 40%), vanta una velocità non indifferente e un frame rate in grado di reggere persino nelle situazioni più intricate, senza dare nessun segno di cedimento. Il controllo del personaggio avviene tramite le leve del Dual Shock: con lo stick di sinistra si muove il personaggio nelle quattro direzioni, mentre lo stick di destra è adibito al movimento a 360°, utilizzato per poter mirare il nemico in qualsiasi punto e poter colpire anche quelli posizionati in piat-



re il gioco senza il benché minimo rallentamento e con una perdita minima in termini di frame rate. Allo stato attuale delle cose, Quake II per PlayStation si rivela come un titolo da tenere d'occhio soprattutto se il vostro hobby preferito è quello di splat-

taforme sopraelevate. I quattro tasti del pad sono invece adibiti alla scelta dell'arma e allo sparo. Sorprendente anche la modalità a due giocatori: nel Deathmatch, lo split screen orizzontale funziona benissimo, tanto da far scorre-



tare sui muri nemici di tutti i tipi. Certo, a livello grafico siamo molto distanti dalla versione per PC, ma la fluidità e l'assenza cronica di sparatutto in prima persona potrebbero decretare il successo di questo nuovo titolo "made in Activision". Recensione completa sul prossimo numero di Check Point.

Alberto Ziello



Medal of Honour

Software House:	Electronic Arts
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Uscita prevista:	Novembre 1999



Sparatutto in prima persona e PlayStation: un binomio ostico in quanto non possiamo trovare molti giochi di rilievo di questo genere per la piattaforma Sony. Electronic Arts cerca di porre rimedio, e decide di farlo tornando alle radici del genere (Wolfenstein 3D): Medal of Honour trasporta l'azione ai tristi giorni della seconda guerra mondiale, poche ore prima del fatidico D-Day, il 5 giugno 1944. Impersonando un agente americano infiltrato dietro le linee nemiche, il giocatore dovrà portare a compimento una serie di 11 missioni dai differenti obiettivi, per un totale di 30 livelli di gioco.

La parola d'ordine di Medal of Honour è una sola: realismo. Tutto, a partire dalle bellissime ambientazioni, passando per la scelta delle armi, e finendo con i comportamenti dei nemici, è stato progettato all'insegna del realismo più puro. Basti pensare che a seguire lo sviluppo del gioco sono stati chiamati dei veri veterani di guerra, le cui esperienze hanno contribuito in maniera decisiva ad incrementare la grande atmosfera di questo titolo. Senza contare che il cofondatore di DreamWorks (il team di sviluppo) è proprio quello Stephen Spielberg che con i suoi "Salvate il soldato Ryan" e "Schindler's List" ha già dimostrato di saper trattare in maniera toccante e incisiva temi così cupi e importanti. Scordiamo fin da subito le super sparatorie di giochi come Quake. In MOH infatti l'azione dovrà essere portata avanti con ragionevolezza e prudenza, come già avveniva ad esempio in Metal Gear Solid: l'energia vitale del protagonista, ad esempio, sarà molto



più limitata rispetto al solito e un colpo ben piazzato potrebbe uccidervi all'istante. Le armi che useremo nel gioco saranno 14 e oltre a pistole e fucili del tempo potremo anche utilizzare alcuni tipi di bombe a mano, mine, un bazooka e un lancifiamme.

Gli aspetti del gioco che colpiscono di più sono l'elevata intelligenza degli avversari, che vantano decine di movimenti e posizioni a seconda delle situazioni e dell'ambiente che li circonda, e le bellissime ambientazioni delle missioni, davvero evocative. Piccoli villaggi, bunker, avamposti innevati, castelli, tut-

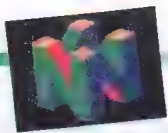
to è realizzato con cura enorme e mosso da un buon motore 3D, forse il migliore mai visto per un gioco simile su PSX. I controlli tramite Dual Shock fanno uso di entrambe le manette analogiche per garantire una totale capacità di movimento. Il gioco disporrà anche di tre differenti modalità multiplayer, che ne aumenteranno la longevità.

Un gioco per divertirsi, ma anche per riflettere: a intramezzare le missioni sono presenti numerosi filmati originali dell'epoca, che mostrano l'evolversi del conflitto. Infine il lato sonoro è curato dal musicista cinematografico Michael Giacchino (Jurassic Park), che ha composto ben 18 musiche appositamente per il gioco.

Electronic Arts ha per le mani un titolo molto valido, singolare e ben sviluppato, che salvo eventuali ritardi potremo giocare prima del prossimo Natale. La recensione sui prossimi numeri di Check Point.

Stefano Castell





Anteprime

Perfect Dark

Software House:	Nintendo
Sviluppatore:	Rare
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	USA
Data d'uscita:	Novembre/Dicembre 99



fianco di Joanna, ci ritroveremo davanti a molte sequenze cinematografiche, la cui durata globale supererà l'ora e trenta minuti. In più, finalmente, avremo dei dialoghi parlati, grazie a doppiatori

Pochi mesi ci separano dall'attesissimo seguito di Goldeneye; riuscirà Perfect Dark a soddisfare le aspettative che ha creato?

L'attesa sta per finire. Entro fine anno, salvo imprevisti, vedremo in tutti i negozi l'attesissimo sequel di Goldeneye, Perfect Dark. Nel titolo Rare impersonerete Joanna Dark, un'agente segreto, nell'anno 2023; la concezione futuristica del team Rare, tanto per cambiare, è molto simile a quella del famosissimo film culto degli anni '80, Blade Runner. Come il gioco ispirato a James Bond, anche in Perfect Dark avrete 3 livelli di difficoltà per stage. Questa volta, però, la differenza tra essi sarà molto più elevata di quella di Goldeneye. Man mano che la difficoltà aumenterà, ci troveremo ad affrontare nemici più agguerriti e missioni più complesse.

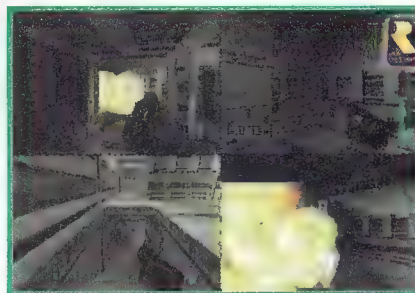
Se in Goldeneye la trama non ricopriva un luogo importante del gioco, nel suo sequel, invece, pare proprio di sì. Infatti, durante le nostre avventure al

professionisti.

Per generare un effetto maggiormente "da film", avremo l'opzione 16/9 e, come se non bastasse, quella "Dolby Surround", per poter essere coinvolti ancora di più nell'azione.

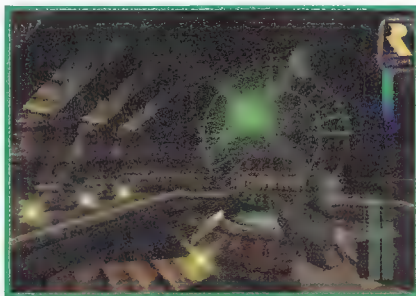
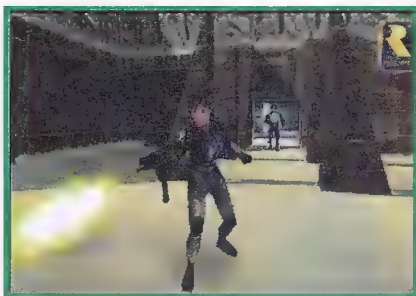
I miglioramenti più sostanziali, comunque, riguardano senza dubbio il multiplayer. I livelli in cui potrete scontrarvi in death-match sono inediti (a parte 2, il Temple e il Complex, già presenti in Goldeneye). Inoltre fanno la loro comparsa per la prima volta nel mondo delle console i "bots", giocatori controllati dalla CPU durante la modalità multiplayer, con un'elevatissima AI. Rare sta cercando di portare il numero di giocatori totali addirittura a 11 (da 1 player + 10 bots a 4 players + 7 bots). Ultima novità, non per importanza, è quella dei "simulants", personaggi simili ai bots, ma che stanno dalla vostra parte. Il giocatore non controllerà solo un personaggio, ma un team completo.

Attraverso la croce direzionale, infatti,



sarete in grado di comandare alla vostra squadra come comportarsi. Dopo una lunghissima attesa, che dura dall'E3 del 98, finalmente stiamo per mettere le mani su una copia definitiva di Perfect Dark. Aspettatevi una recensione nei prossimi numeri di Check Point.

Brando Astrua



Crazy Taxi

Software House:	Sega
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	Arcade
Uscita Prevista:	Da definire



Il mercato degli arcade è cambiato: abbandonata la battaglia a colpi di hardware il trend attuale è la differenziazione dell'offerta, obiettivo raggiunto con l'introduzione di cabinati insoliti a supporto di concept moderatamente innovativi. Una politica costosa che taglia fuori dal gioco le ditte meno note e danarose. La Sega, ovviamente, è esclusa dalla categoria appena definita e per quanto alla base del nuovo titolo di AM3 vi siano un cabinato assolutamente standard e un concetto di gioco sicuramente già utilizzato in passato per sistemi casalinghi, il gioco di corse del team responsabile dell'acclamato Top Skater rappresenta sicuramente una grande novità in ambito arcade. Bastano 1000 lire per capire che l'eccezionale motore grafico (made in NA@MI) non è nè l'unico nè il principale pregio di Crazy Taxi.

Il gioco inizia come una placida scam-pagnata per le strade di un quartiere molto Beverly Hills 90210: le palme, le vil-

lette, il sole, tizi dalle basette incolte che passeggiano manintasca per i marciapiedi, una signora in fondo alla strada che sta facendo dei gran cenni col braccio. Ci avviciniamo, rallentiamo e la guardiamo divertiti arrancare disperata verso il nostro taxi. Viene da sudare solo a guardarla. Ok, fermiamoci. Con un ultimo balzo è sul sedile posteriore della nostra convertibile gialla. La nostra prima cliente della giornata ci concede, bontà sua, 60 secondi per portarla all'eliparto, distante 1600 metri. Impossibile?

L'insegna luminosa sull'auto si spegne, il tassametro inizia a rollare, le ruote stridono. Nel disperato tentativo di recapitare il passeggero a destinazione nel tempo limite dovete sentirvi liberi di spaziare su tutte le corsie disponibili, non disdegnando aiuole e considerando sempre la possibilità di piazzare un paio ruote sul metro scarso di marciapiede alla vostra destra, ove necessario. Non fatevi scrupoli, la preparazione atletica dei pedoni vi sor-

prenderà in più di un'occasione: impossibile tirarne sotto qualcuno, per quanti sforzi facciate.

Ci si districa alla meno peggio nel denso traffico della città, cesellando traiettorie fra autobus e tir, attraversando incroci del tutto incuranti del rispetto di precedenza che non siano suggerite automaticamente dalla stazza dei veicoli che stanno approssimandosi.

Crazy Taxi ha dei ritmi che lo rendono quasi faticoso: intuire in un istante le prossime mosse di decine di mezzi è l'unico modo per non rimanere imbottigliati a vita nel fiume di veicoli che straripa dalla sede stradale, mani serrate sul volante e braccia pronte a scattare con veemenza, mentre l'ipotesi di allentare la pressione sul pedale destro non va neppure contemplata.

Col vento che ci schiaffeggia a 90Mph si ha appena il tempo di scorgere, sullo sfondo, un pauroso ingorgo. Panico. Una frazione di secondo, l'occhio percepisce



uno spiraglio fra le palme alla nostra destra, una violenta sterzata, il passeggero ci maledice sballottato sul sedile e ci ritroviamo ad affondare le ruote sulla sabbia di una assolata spiaggia della California, fra villeggianti terrorizzati che fuggono in ogni direzione.

Una ripida scalinata (con effetti pirotecnici del caso a ogni attrito della carrozzeria col cemento) ci porta nuovamente sulla sede stradale, che lasceremo molto presto alla volta di verdissime rupi. Oddio, ci sarebbero anche dei tornanti che si inerpicano tutto attorno ma volendo risparmiare qualche secondo conviene tagliare per i praticelli, avendo cura di scansare gli alberi che sbucano inopportuni dal terreno. Sottoposto a qualche altra sollecitazione il piantone dello sterzo



ci si ritrova a guidare in un parcheggio gremito di vetture, sfondando a cofanate le muraglie di auto in sosta che ci separano dalla meta. In effetti Crazy Taxi non è un inno alla buona educazione stradale, ma tanto la nostra vettura è indistruttibile.

Capirete, del resto, che sbarazzarsi del cliente entro il tempo limite è l'unico modo

per non far sopraggiungere il temuto Game Over. Automezzi rovesciati, caffetterie devastate e cumuli di macerie fumanti testimoniano il passaggio del nostro taxi ma non c'è tempo per voltarsi e compiacersi del nostro operato, abbiamo già trovato il nostro prossimo passeggero.

Carichiamolo, carichiamo anche questo..

Una finestrella appare allora indicando in piccolo l'edificio o piazza o monumento di destinazione e una freccia ci indica con buona approssimazione la direzione da prendere, venendo in aiuto al senso d'orientamento che il giocatore inizia a sviluppare solo dopo un esborso che stimerei intorno alle diecimil lire. Per quanto i ritmi del coin op mascherino questo aspetto, bisogna comunque rilevare che il nostro taxi si muove lungo un circuito; lunghissimo, ricco di bivi, piazze

e scorciatoie ma comunque lontano dal riprodurre in modo convincente la pianta di una grande città.

Nulla di male, rimane il dubbio che nella trasposizione per Dreamcast, prevista entro la fine dell'anno, sessioni di gioco prolungate

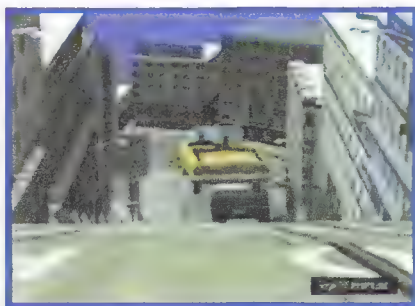
mettano in evidenza questo aspetto del gioco ridimensionandone spessore e longevità.

Del resto il coin op funziona benissimo anche così: già eletto migliore arcade della stagione all'Ate, Crazy Taxi è indubbiamente uno dei giochi più divertenti degli ultimi mesi: un colpo gobbo della Sega ai buoni propositi dei videogiocatori di mettere da parte qualche spicciolo.

Adottando una metafora solare si potrebbe dire che, una volta agguantato il volante, l'avventore si trasforma nella fleboclisi del cabinato, capace di suggerire autonomamente il contante direttamente dalle sue tasche.

Sarà per il design anacronisticamente anni '50 delle quattro vetture a nostra disposizione (tutte Cadillac e Pontiac) o anche le musiche degli Offspring e dei Bad Religion sparate a volume inverecondo dagli altoparlanti, sarà l'atmosfera solare ed estiva dell'ambientazione, la moltitudine di situazioni esilaranti proposte dal gioco o al limite anche le belle figlie che comunque gravitano di continuo attorno al cabinato, fatto sta che l'arcade della AM3 ha vergato una splendente mano di giallo sul plumbeo grigiore in cui le sale giochi erano sprofondate negli ultimi tempi, riuscendo persino a occultare, con sapienti pennellate, i tristi monitor di cose come Vapor Trax e Gauntlet Legends, ultime scempiaggini di una rediviva (o recidiva) Atari.

Francesco Bicci



Software House:	Capcom
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	Autunno

Bio Hazard: Code Veronica

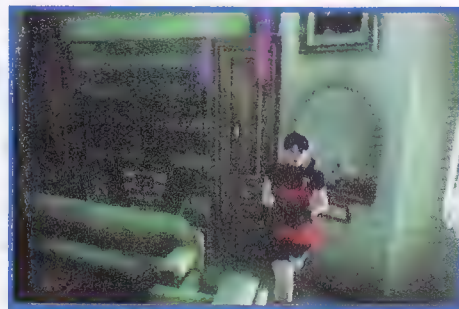
Quest'autunno anche la nuova console Sega avrà un episodio di Bio Hazard (Resident Evil in occidente) e non si tratterà di una semplice conversione come è accaduto per il Nintendo 64, ma sarà un episodio completamente nuovo appositamente creato per il Dreamcast.

Bio Hazard: Code Veronica (BHCV) prosegue il filone dei primi due Resident Evil e la storia è ambientata alcuni mesi dopo i fatti accaduti in RE2. La protagonista (unica a quanto pare) sarà Claire Redfield, sorella del mitico Chris di RE1. La ragazza, impegnata nella ricerca del fratello scomparso in circostanze misteriose, durante un viaggio in Europa verrà rapita e portata su un'isola tropicale, ovviamente infestata da zombie. Capcom ha inserito nel gioco un sistema a bivi, grazie al quale sarà possibile in molte circostanze decidere quali percorsi esplorare. Le varie scelte porteranno a diversi eventi e finali; inoltre, la posizione e il tipo di nemici saranno casuali e muteranno all'inizio di ogni partita, in questo modo Capcom cerca di dare maggiore spessore al titolo e aumentarne la rigiocabilità. BHCV rappresenta, sotto l'aspetto grafico, un punto di rottura con gli episodi precedenti: anche i fondali, infatti, saranno ora interamente poligonali e la telecamera potrà essere spostata a vostro piacimento. E' stata inoltre annunciata

una visuale in prima persona le cui potenzialità sono tutte da scoprire. La possibilità di sfruttare un hardware più potente dei precedenti ha permesso alla softco giapponese di aggiungere effetti di luce e trasparenze che rendono l'atmosfera ancora più lugubre; anche i nemici sono graficamente più appaganti grazie all'uso di texture molto dettagliate e di ombre calcolate in tempo reale. Sul fronte delle armi nulla di nuovo, ci saranno sempre i classici coltelli, fucili, mitragliatrici, lanciafiamme.

Una delle notizie più importanti (ma per ora è solo una voce di corridoio) è il possibile inserimento di una modalità di gioco via internet, con la possibilità di svolgere l'avventura in cooperativa o, più probabilmente, poter partecipare a un deathmatch con altri giocatori.

La prima demo di Code Veronica rilasciata da Capcom non ha convinto più



di tanto, il frame rate era altalenante ma tendente verso il basso e le animazioni dei personaggi e dei nemici non erano molto migliori di quelle viste sulla PlayStation (bisogna sottolineare che il titolo non è sviluppato da Capcom ma è stato assegnato a un team esterno). Vedremo cosa ci riserverà la versione definitiva, che la software house nipponica non ha intenzione di rilasciare finché il Dreamcast non avrà una grande base installata. Quindi il gioco vedrà la luce sicuramente dopo il lancio della console in Europa.

Gianmassimo Fasce

MDK 2

Software House:	Interplay
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	USA
Uscita Prevista:	autunno 1999

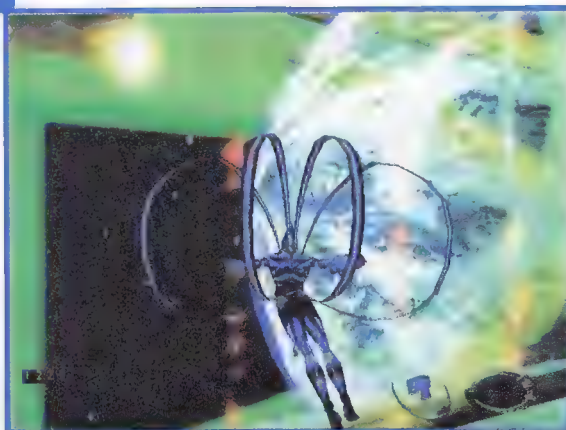
Il lancio ufficiale della console Sega negli Usa si arricchisce del primo titolo sviluppato da Interplay per Dreamcast, che vedrà la luce insieme alla versione PC.

MDK2 verrà sviluppato da Bioware, casa famosa per Baldur's Gate, che ha conquistato l'ambito titolo di gioco di ruolo dell'anno su piattaforma PC. Bioware tenterà con questo titolo di ridefinire il modo di giocare con le console... Brrr! Che dichiarazione agguerrita!

MDK2 raccoglierà la bizzarra e umoristica linea di pensiero iniziata dal suo predecessore; ritroveremo, in questo sequel, i personaggi già visti nel primo, originalissimo, episodio, come Kurt Hectic, il protagonista, Max, il cane robot, e l'eccentrico Dr. Hawkins. Il tutto ambientato nel mondo dark ed eclettico a cui la Interplay ci aveva abituati. Ovviamente, e lo si vede già dalle foto, l'impatto grafico sfrutterà appieno le potenzialità del Dreamcast, regalandoci immagini ed animazioni a dir poco stupefacenti.

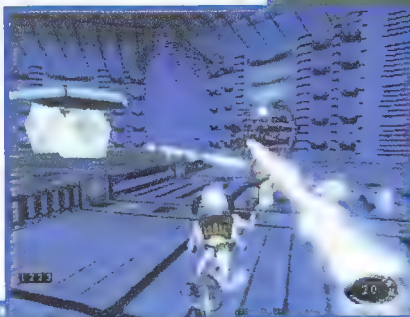
Greg Zeschuk, presidente della Bioware assicura che il team sta facendo di tutto perché questo MDK2 risulti il titolo per un giocatore migliore dell'anno; cercando di creare un mondo convincente, ma ricco di umorismo, abitato da bizzarre e divertenti creature. Sempre secondo Zeschuk, la tecnologia adoperata nel gioco, unita a una storia solida e convincente terranno i giocatori inchiodati ai pad fino all'inevitabile termine.

MDK2 userà un engine appositamente creato dalla Bioware, e denominato "Omen", il quale permetterà di sfruttare appieno le caratteristiche del Dreamcast (non sarà quindi un porting diretto da PC, ma una versione studiata appositamente per trarre il massimo dalla console). Le caratteristiche più importanti di questo nuovo motore grafico sembrano essere un light-sourcing davvero avan-



zato, che permetterà effetti realistici come le luci speculari, e un sistema di sviluppo interno guidato tramite animazioni, che darà la possibilità di cambiare le zone del mondo in tempo reale.

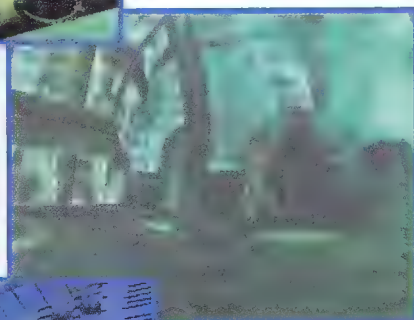
Inoltre avremo un sistema di fisica dinamica assolutamente realistico (anch'esso generato in tempo reale dall'Omen), nonché numerose routine di intelligenza artificiale, che renderanno realisti-



ci ed eterogenei i movimenti e i comportamenti delle varie creature.

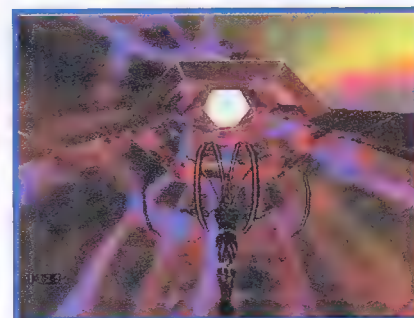
La trama di MDK2 inizia alla fine del primo episodio, con gli alieni pronti a invadere nuovamente la Terra. Questa volta però, non vi avvarrete soltanto di Kurt e del suo utilissimo Sniper mode,

ma anche di Max e Hawking. Inutile dire che ognuno di essi avrà i suoi particolari poteri e armi, e la scelta di un personaggio piuttosto che di un altro influirà sul gameplay.



Inutile dire che tutti i possessori di Dreamcast aspetteranno con trepidazione l'uscita di questo titolo, che promette di tenerli incollati alla sedia per molto, molto tempo, grazie non solo alle sue impressionanti capacità grafiche, ma anche alla sua storia bizzarra e ricca di humour.

Federico Fasce



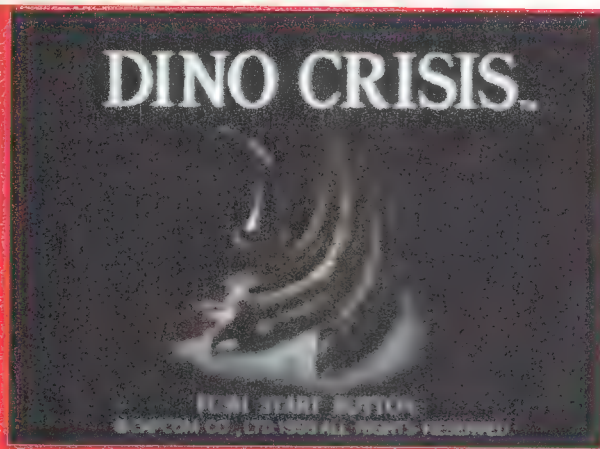
Dino Crisis

Software House:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1

La Capcom ritorna negli abissi del terrore utilizzando tutta la propria spaventosa esperienza.

Un ennesimo centro, un ennesimo mito...

Trema, Crichton. La capcom ha messo le mani sui dinosauri, e non c'è nulla che potrà fermarla. Ascoltiamo, silenziosamente, il terreno che vibra degli spaventosi passi dei velociraptor... e non c'è nulla da fare, nemmeno un posto dove nascondersi. Loro sono i padroni incontrastati della base, noi siamo solamente cibo. Sicuri di noi, quasi superbi imbracciamo le nostre armi, credendo di poter uccidere anche Dio se ci venisse chiesto. Ma l' incontrollabile forza della natura alla fine sarà la vincitrice. Possiamo anche agitarci come formiche impazzite su una palla di sabbia bagnata... ma la nostra sarà solo una breve parentesi nella storia dell'universo. I lucertoloni che milioni di anni fa hanno calcato il suolo terrestre ritornano più crudeli che mai in Dino



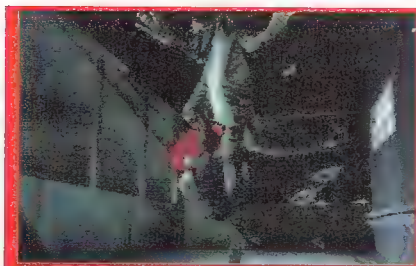
La schermata dei titoli di Dino Crisis. Chissà che numero di scarpa porta...

trama? Dimenticate Syphon Filter. Abbiamo raggiunto una nuova dimensione...

MIKAMI VS CRICHTON

Ci troviamo su un'isola tropicale, sede di un laboratorio di ricerca nel quale si stanno conducendo degli esperimenti volti allo sviluppo di una forma di energia pulita di utilizzo puramente industriale. All'interno della struttura, dalla quale non provengono più notizie da un certo periodo di tempo, è stato rintracciato quello che sembra essere un essere umano. Dalle schedature sembra essere il Dottor Kirk, il responsabile della ricerca in corso. E il problema non sussisterebbe, se non fosse che il Dottor Kirk è uffi-

Crisis, super blockbuster annunciato e curato da Shinji Mikami, autore che ha già terrorizzato mezzo mondo con i suoi Resident Evil. Ci troviamo di fronte a un autentico pezzo da novanta, un titolo che spinge la PlayStation verso nuove vette, prima difficilmente ipotizzabili. La grafica? Scordatevi pure Silent Hill. Il sonoro? Scordatevi Resident Evil. La



Ti fa male qualcosa o sei contento di vedermi?



una delle scene forti di Dino Crisis. Il sangue scorre abbondante...



I velociraptor scrutano l'immobilità con il loro sguardo vigile, pronti a scattare a ogni rumore...



Un dialogo tra Gail e Regina nella penombra. Notate come è tutto estremamente realistico.



Le scene in cui si cade per terra sono le più drammatiche, poiché siete in balla del nemico.



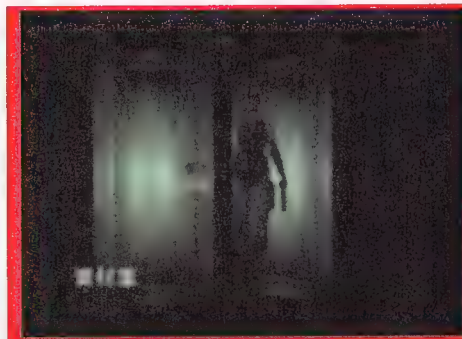
Muori bastardo! Anche se siete in due non mi incantate!



Maledetto Velociraptor, te ne approfitti solo perché sono una povera ragazza indifesa!

cialmente morto diversi anni fa. Chi è quella figura? E soprattutto, che sta succedendo in quel laboratorio? Con queste premesse che ricordano decisamente i film visionari di Mamoru Oshii, e in particolare il primo film della Squadra Mobile Patlabor, inizia la accuratissima presentazione di Dino Crisis. In un breve filmato dalla chiarezza disarmante e dalla tecnica assolutamente eccezionale (si

sauro riesce solo a mettersi una mano ai fianchi e dire "that's disgusting" con uno sguardo decisamente annoiato. Al suo fianco abbiamo Gail, un omone dai capelli bianchi al quale è stato affidato il coordinamento dell'intera operazione. Dal carattere molto "marine", il nostro prode Gail riesce solamente a mandare avanti gli altri, tanto "qui ci penso io a coprirvi". In realtà non sappiamo se que-



Il sistema di apertura delle porte è rimasto lo stesso di Resident Evil.



Tira giù quelle zampacce brutto porco! Come ti permetti?



Ruggisci alla luna, T-Rex. Sei tu ora il padrone della terra.



"Ok, questo sarà il nostro check-point". Gail non si è reso conto della dichiarazione imbarazzante.

sto nasconde un'infanzia difficile, oppure una malcelata paura nei confronti dell'ignoto. E probabilmente non lo sapremo mai. Il terzo è invece un ragazzo di colore di nome Rick, il quale è un esperto di software e telecomunicazioni, e sarà lui quello che riuscirà ad aiutarvi, ora disin-

Un capolavoro annunciato. Una grafica da capogiro, un sonoro d'atmosfera e una preparazione estremamente dettagliata non lasciano alcun dubbio sulla qualità di questo titolo. Comunque sia, i giocatori più impressionabili potrebbero non apprezzare le scene di violenza che macchiano dappertutto questo gioco. Ma del resto una schermata iniziale molto "politically correct" avverte tutti del tipo di gioco appena acquistato, e quindi non ci saranno possibilità. Dovreste proprio odiare a morte le avventure per ignorare un titolo come Dino Crisis.

VOTO 9,5

PRO

- ✓ Grafica eccellente
- ✓ Grande atmosfera
- ✓ Una produzione curatissima

CONTRO

- ✗ Molto violento
- ✗ Abbastanza corto

serendo palizzate elettriche, ora ripristinando l'energia elettrica laddove era saltata. Al momento dello sbarco, l'isola ha ben poco di ospitale. Una coltre di nubi in perenne movimento oscura a tratti la luna piena, e le recinzioni d'acciaio che delimitano la base sono divelte in più punti. Dappertutto si notano segni di combattimento, bossoli vuoti e,



Ecco una cosiddetta "chase camera". Implementata fin dai tempi di Out Run!

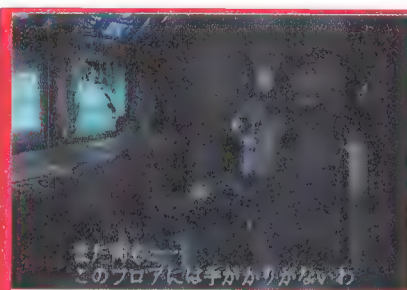


Quando un velociraptor ti prende un braccio te lo stacca. Ma non a Regina.

naturalmente, corpi umani orrendamente mutilati e dalle viscere ancora luccicanti alla pallida luce lunare. Non che la cosa sconvolga tanto la nostra missione, tanto è vero che ognuno si dà subito da fare, e mentre Rick si rinchiuderà nella sala di controllo per ripristinare il più possibile l'elettricità nelle varie zone dell'isola, sarà compito nostro andare a perlustrare in giro, sperando di non dover fare brutti incontri. Le speranze di uscirne lindi in realtà sono ben poche, e lo sanno benissimo tutti in quel gioco. La schermata iniziale infatti ci avverte che "nel gioco saranno presenti scene forti di violenza estrema non adatte a un pubblico infantile". E le ripercussioni dei vari colpi nei corpi dei protagonisti sono ampiamente visibili per mezzo delle scie di sangue che lascerete oppure della vostra andatura zoppicante.

MILLE POLIGONI PER GAMBA

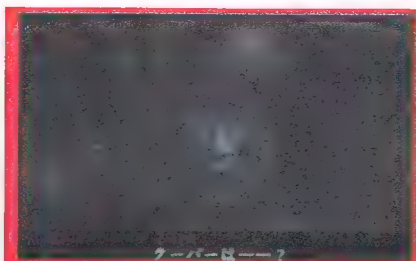
Il sistema di controllo è mutuato direttamente da quello dei Resident Evil.



Una riunione dei tre protagonisti nella sala comandi. Da sinistra Rick, Gail e Regina.

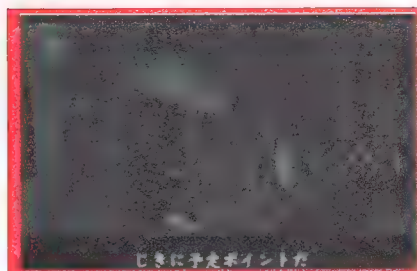


Questa è una mappa. In tempi di guerra, è sempre utile!



Ecco Regina in CG. Davvero una bella ragazza, sebbene abbia i capelli tinti.

Con il pad digitale (incredibile ma vero, l'utilizzo del pad analogico sembra non essere stato previsto) ruoteremo il corpo di Regina, mentre premendo in su lo faremo camminare nella direzione in cui sta osservando. Mediante la pressione del tasto R1 alzeremo la pistola, e spareremo con il tasto designato al fuoco. Premendo R2, invece, il nostro personaggio ruoterà di 180°, un ottimo espediente per le situazioni particolarmente spinose nelle quali la miglior difesa è la fuga. Ci troviamo quindi di fronte a una avventura in terza persona in classico Resident-style, con una piccola particolarità dal peso davvero enorme. Tutte le ambientazioni infatti non sono pre-renderizzate come nel titolo succitato, ma sono interamente poligonali. E che poligoni! La telecamera si muove secondo angolazioni precalcolate (insomma non potremo personalizzare noi la visuale, un po' come accadeva in Metal Gear Solid), ma l'incredibile definizione aggiunge davvero una dimensione ancora più terrificante al terrore di Resident Evil. Le angolazioni hanno tutte un taglio altamente drammatico, e spesso vi chiederete, tremando, perché hanno deciso di porre la telecamera proprio dietro a quell'angolo oppure proprio in faccia a voi, impedendovi di vedere cosa vi si prepara davanti. E il



La presentazione è nitidissima e di eccellente fattura.

tutto, vi assicuro, è tremendamente realistico. Il sistema eccezionale di ombreggiature applicato a tutti i poligoni dà una sensazione di "spessore" di gran lunga superiore a quella offerta da Metal Gear Solid, e quindi il tutto apparirà più crudo, e quindi più terrificante. Avrete la possibilità di vedere attraverso gli occhi del velociraptor mentre salta di cassa in cassa prima di raggiungervi, per esempio, oppure potrete utilizzare dei complessi sistemi di telecamere, il tutto a favore di una regia davvero inedita.

Il commento musicale è veramente degno di un thriller di prima scelta. Il silenzio sarà scandito ora da battiti regolari, ora da inquietanti versi di ani-



I visi e i corpi sono riprodotti molto fedelmente e ricordano quelli veri.

male. Sentirete i vostri passi cambiare a seconda del materiale calpestato, oppure sentirete i rettili avvicinarsi da lontano, sempre più vicini, pronti a cibarsi delle vostre carni. Quando poi verrete attaccati inizierà una musica ricca di pathos, mentre tenterete di brandire le vostre numerose armi contro i vostri avversari.

Potrete sparare di tutto, dai proiettili per pistola normale, ai razzi per bazooka, alle freccette avvelenate per addormentare le dolci bestiole.

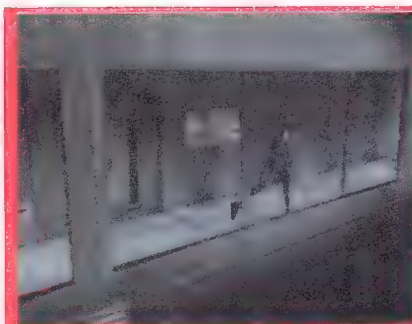
FAREWELL TYPEWRITERS

Occasionalmente vi verrà chiesto di salvare. Come al solito, il numero di volte che salverete influirà sul risultato finale, ma stavolta niente nastri per macchina da scrivere. Urrà. Quando morirete, avrete inoltre la possibilità di reiniziare dalla stanza in cui siete morti, però consumerete uno dei 20 continue a disposizione. Un consiglio spassionato è senza dubbio quello di reiniziare dall'ultimo salvataggio, in caso di morte. Alla Capcom non è mai piaciuta la gente che salva troppo, chissà perché. Durante la vostra avventura all'interno della base incontrerete diversi enigmi, tutti abbastanza semplici da risolvere, che passano dallo spingere una sequenza di leve nell'ordine esatto al mettere a posto delle parole togliendo o aggiungendo delle lettere. Questi enigmi, uniti al solito "cerca la chiave giusta per la serratura giusta" non appesantiscono il gioco, anzi lo rendono un po' più impegnativo del solito. Un sistema di armamenti pienamente customizzabile, alla Parasite Eve per intenderci, aggiunge poi un tocco maniacale a questo

gioco, avendo la possibilità di creare delle armi davvero niente male. La longevità dell'unico CD che compone Dino Crisis è abbastanza buona, anche se non eccezionale. I giocatori navigati di entrambi i Resident Evil lo troveranno un divertimento tanto intenso quanto contro, gli altri avranno bisogno di un tempo più che sufficiente per non rimpiangere i soldi spesi.

Riassumendo, in realtà di questo gioco non si può fare altro che parlarne in maniera più che entusiastica: la grafica è quanto di meglio si possa chiedere, ed è coadiuvata splendidamente da una accuratissima regia e gestione delle inquadrature; il sonoro è assolutamente d'atmosfera, e regala delle emozioni intensissime, unitamente a qualche infarto come quello che prese gli ignari acquirenti di Resident Evil, quando si videro piombare addosso dalle finestre della magione i famosissimi quanto tremendissimi doberman zombie.

La giocabilità è quantomeno appropriata al titolo in questione, visto che è semplice spostarsi in giro, e il sistema di puntamento automatico previene l'in-



Alcune inquadrature sono davvero ispirate, come questa da fuori la finestra.



Ecco un close-up della bella Regina. Ancora una volta notiamo i modelli 3D davvero dettagliati.



Apriamo il portello dell'elicottero. La presentazione è davvero bellissima

sorgere della frustrazione da imbrantaggine. Difficile ma non troppo, lungo ma non troppo, molto violento, realistico ed estremamente soddisfacente. Un titolo del genere non potrà mai passare inosservato. Il lancio in America è già pronto, e presto seguirà quello europeo: nessuno si salverà...

Daniele Balestrieri

Si ringrazia Astrocomputer (Roma) per aver fornito il CD!!



Ape Escape

Software House:	Sony
Sviluppatore:	Scei
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	Pal
Numero Giocatori:	1

Un'orda di scimmie impazzite assale la vostra PlayStation: mano alla retina, si va a caccia!

Scimmie. Sin dai tempi di Donkey Kong questi odiosi simpatici mammiferi sono stati presenti nel mondo dei videogiochi, ma mai in quantità così massicce! In Ape Escape infatti, a causa del "Casco a Punta", una invenzione capace di aumentare le capacità intellettive di chi lo indossa, la scimmia acrobata Specter riceve un'intelligenza superiore, che la trasforma in una bertuccia pazzoide con l'idea fissa di conquistare il mondo (ti pareva...). Per raggiungere il suo scopo decide di spedire indietro nel tempo un'armata di scimmie, con il compito di sovvertire la storia, favorendo la supremazia di tali animali rispetto agli essere umani.

Il giocatore indossa i panni di Spike, un vivace ragazzino che viene erroneamente spedito indietro nel tempo assieme ai dispettosi animalotti, e che avrà l'ingrato compito di catturare tutte le scimmie fugitive sparse per le varie epoche storiche.

A tale scopo Professor fornisce Spike di svariati gadget, come il retino temporale per catturare le scimmie, o una comoda spada elettrica per difendersi dalle insidie che si potrebbero incontrare nel passato.

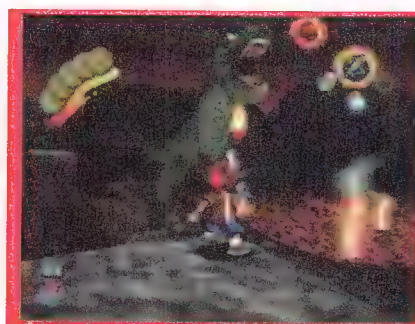
Una speciale zona spazio-temporale permette a Spike di accedere ai vari livelli del gioco o di fruire di altri servizi, come la possibilità di salvare la partita, di eserci-



Vieni qui, maledetta bertuccia!



L'uccellino non è molto contento che io mi avvicini alle sue uova...



Poteva mancare un bel T-Rex? Fortunatamente è un grosso stupido...



Il cattivo di turno: dovrete sentirlo parlare! Schizofrenia pura!

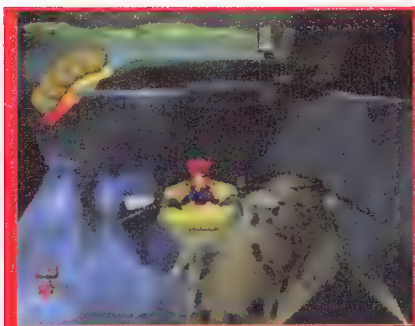
tarsi in speciali aree e di entrare in certe zone segrete che sblocherete raccogliendo determinati oggetti.

In ogni livello dovrete catturare un certo numero di scimmie, intrappolandole con il retino temporale o con altri mezzi a disposizione: Ape Escape è basilarmente un platform 3D, nello stile di Mario 64 o Spyro the Dragon, per cui vi sposterete in grandi aree completamente in grafica poligonale, saltando di piattaforma in piattaforma all'inseguimento dei maledetti primati. Le scimmie sono agili e veloci, e di solito si nascondono nei posti più impen-

sati e scomodi da raggiungere, facendovi penare non poco. Fortunatamente Spike è molto abile, ed è in grado di correre, saltare, fare capriole in aria, aggrapparsi e perfino strisciare per avvicinarsi furtivo alle scimmie per colpirle alle spalle.

■ COSA SUCCEDDE AL MIO PAD?

Ape Escape è il primo gioco per PlayStation creato appositamente per



Imparare a guidare il gommone è una vera impresa!



Spike può anche arrampicarsi sugli alberi: a volte sarà molto utile.

controller Dual Shock (o 100% compatibili): il sistema di controllo sfrutta ogni caratteristica dello splendido pad Sony, rivelando possibilità sinora mai nemmeno immaginate, e reinterpreta la guida del personaggio in maniera del tutto originale e, lasciatermelo dire, geniale.

Lo stick analogico di sinistra serve a muovere il personaggio, e fin qui nulla di strano. Lo stick destro invece serve ad utilizzare i gadget: in pratica, se ad esempio Spike sta impugnando un'arma corpo a corpo colpirà con questa nella direzione in cui muoverete la manetta analogica. Ruotando su se stesso il piccolo stick è possibile roteare l'arma impugnata, e così via. In pratica ogni oggetto ha un suo modo specifico di essere usato, che varia dall'intuitivo e banale (come la spada o la retina) fino all'assolutamente geniale (il radar rileva scimmie, per esempio). Inoltre alcuni movimenti verranno attivati premendo le manette (tasti L3-R3) e talvolta contemporaneamente premendole e spostandole: per esempio, per fare strisciare Spike bisogna premere su sé stessa la manetta di sinistra e poi muoverla. Vi assicuro che le idee che incontrerete sono proprio tante e originali, tutte comunque ben spiegate dal gioco stesso tramite una serie di caselle postali sparse nei livelli, che vi metteranno in contatto con Professor per avere informazioni.

Ovviamente anche i controlli digitali sono sfruttati al 100%, con le frecce direzionali adibite ai movimenti della telecamera e i tasti "normali" (quadrato, triangolo ecc...) assegnati al settaggio dei vari gadget, che a volte necessitano di continui inter-

scambi, specie tra la retina e le armi.

Durante la missione Spike troverà anche alcuni mezzi di locomozione che gli torneranno utili, come un carro armato o un gommone a remi: quest'ultimo merita un discorso a parte, in quanto per guidarlo dovrete utilizzare entrambe le manette analogiche come se fossero i due remi del gommone! Ripeto, geniale. Certo, a tanta innovazione corrisponde una certa scomodità iniziale nei controlli, che non sono il massimo dell'immediatezza, ma dopo un paio di ore di gioco non avrete problemi e sfrutterete al massimo le tantissime possibilità offerte da Ape Escape.

Esteticamente il gioco è molto bello, e presenta personaggi molto simpatici e ben disegnati. Anche le scimmie sono abbastanza curate, con un aspetto volutamente "stupido" e comportamenti scherzosi e irritanti (non c'è che dire, le odierete dopo appena un paio di minuti...). Anche gli ambienti del gioco sono molto belli, piuttosto dettagliati e mossi da



Il professore e Katie: vi aiuteranno non poco, nel corso del gioco

Ape Escape è un grande gioco. La genialità del sistema di controllo si sposa bene con una realizzazione tecnica e con la buona longevità, garantita anche dalla necessità di rigiocare più volte ciascuno dei singoli livelli (una trentina, circa) per trovare tutte le scimmie e i segreti. Certo, alle prime battute il sistema di controllo può risultare un poco ostico, ma non lasciatevi spaventare e buttatevi nell'avventura di Ape Escape, perché si tratta di uno dei migliori platform 3d mai creati, assieme a Spyro the Dragon e alle produzioni per Nintendo 64.

Voto 8,5

PRO

- ✓ Sistema di controllo rivoluzionario
- ✓ Molte trovate geniali e originali
- ✓ Ottima grafica
- ✓ Longevo

CONTRO

- ✗ Qualche difetto grafico
- ✗ Inizialmente ostico nei controlli
- ✗ Doppiaggio migliorabile

un motore 3D decisamente adatto allo scopo, che però mostra un poco di nebbia all'orizzonte e qualche problemino di clipping dei poligoni. Nulla di grave, anche se il motore grafico di Spyro the Dragon, uscito circa otto mesi fa, pare tutt'ora più avanzato. A parte i minimi difetti grafici non ci si può lamentare del livello tecnico del gioco, che presenta anche una telecamera piuttosto intelligente e capace di seguire validamente l'azione.

Molto curato il sonoro, pieno di schiamazzi scimmieschi e simpatici effetti sonori, accompagnati da musicchette decisamente adeguate. Interamente in italiano il doppiaggio, abbastanza ben recitato (da notare l'accento veneziano di Professor) anche se talvolta la qualità delle interpretazioni cala in modo preoccupante, perdendo in enfasi e realismo. Buona la traduzione dei testi, senza grandi errori sufficientemente esplicativi e per una volta, non risulta troppo marginale in un platform, presentando anche dei simpatici colpi di scena.

Stefano Castelli



The F.A. Premier League Stars

Software House:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-4

EA ci regala un'anticipazione del nuovo capitolo della serie calcistica più famosa del mondo

Il primo gioco calcistico della miliardaria software house americana per la stagione 1999/2000 è F.A. Premier League Stars, titolo che utilizza lo stesso motore grafico della serie Fifa, con l'unica differenza che questa volta ci tro-

Questo nuovo gioco della EA Sports è sicuramente una discreta simulazione calcistica, migliore di molti altri titoli per PlayStation, ma l'inserimento di nuovi elementi non basta a migliorare la giocabilità di un titolo fin troppo simile al suo predecessore. F.A.PL sembra quasi una mera operazione commerciale, con il solito numero elevato di opzioni e una meccanica di gioco trita e ritrita, dove i miglioramenti vengono effettuati ogni anno con il contagocce. Se siete degli amanti della Premier League o non avete Fifa '99 vi consiglio di dargli un'occhiata, in caso contrario lasciate stare, Fifa 2000 è alle porte...

VOTO 7

PRO

- ✓ Elevato numero di opzioni.
- ✓ Frame rate migliorato.
- ✓ Ottimo accompagnamento sonoro.

CONTRO

- ✓ E' troppo simile ai precedenti episodi della serie.
- ✓ Meccanica di gioco che non può reggere il confronto con il "mostro sacro" della Konami.



Le visuali disponibili durante il gioco sono numerose e apprezzabili.



Dal punto di vista delle opzioni Premier League, come tutti i titoli EA Sports, se la cava ottimamente.

viamo di fronte alla possibilità di utilizzare solamente le squadre della Premier League inglese. Le novità apportate all'engine sono minime, con qualche miglioramento nel frame rate e nello scrolling e un leggero ridimensionamento della velocità, fin troppo elevata in Fifa '99.

Dal punto di vista della meccanica di gioco bisogna segnalare invece una novità piuttosto importante: ora per tirare ed effettuare i cross dovremo tenere in considerazione una barra che apparirà sullo schermo ad indicare la potenza con la quale si vuole effettuare una determinata azione. Questa caratteristica è stata presa di peso dai titoli calcistici della Konami e rappresenta una gradita aggiunta al gioco. Le opzioni sono, come al solito, numerose e ben congegnate e permettono al giocatore di crearsi una propria competizione e di

cambiare maglie e nomi ai giocatori. I comandi sono molto simili a quelli di Fifa '99: con la X si effettua il passaggio, con il triangolo si può correre più velocemente, con il cerchio si tira in porta e con il quadrato si possono effettuare i cross ed effettuare le scivolate. Un'altra novità è rappresentata dall'inserimento delle "Stars", cioè dalla presenza di un certo numero di stelle che varia in base alla prestazione offerta da ogni singolo giocatore durante il campionato. Il numero di stelle potrà aumentare o diminuire alla fine di ogni singola partita. Le stelle "Bronze" e "Silver" verranno assegnate ai giocatori meno abili, mentre quelle "Gold" verranno assegnate ai migliori giocatori della Premier League. Infine bisogna segnalare la presenza di un mercato che ci permetterà di comprare o vendere giocatori.

Alberto Ziello



Recensioni

Software House:	Infogrames
Sviluppatore:	Eden Studios
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
N Giocatori	1-4

V-Rally 2

Championship Edition

Se appartenete a quella schiera di persone che per distinguere la destra dalla sinistra devono sincerarsi su quale polso sia situato l'orologio, è meglio che non vi cimentiate mai in un rally automobilistico.

Ho molto apprezzato V-Rally, ma nonostante ciò non sono mai stato soddisfatto del modello di guida che ne stava alla base. Troppo nervoso e poco fedele alla realtà, risultava piacevole solamente nel momento in cui il giocatore, che aveva la cocciutaggine di perseverare, riusciva a padroneggiarlo completamente. Assimilati i controlli ci si dimenticava di quello che V-Rally avrebbe dovuto rappresentare

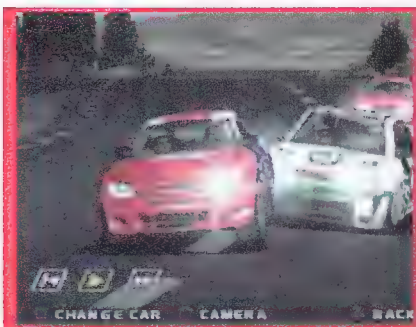
facendosi assorbire dal feeling del gioco, dalla sua tecnica e dall'agonismo che ogni partita riusciva a regalare; l'errore era sempre in agguato ma se si vinceva si sapeva che non era stata la fortuna ad averci dato una mano, era merito nostro.

Ora, in un mondo "post Colin Mc Rae", l'evidenza che V-Rally abbia poco a che



La modalità a 2 giocatori permette di avere in pista anche auto gestite dalla CPU.

vedere con lo sport che vuole simulare è ancora maggiore. Coscienti della situazione, (grazie anche al feedback dato dagli acquirenti del prequel), agli Eden



I replay sono da mascella spezzata. Notare il faro rotto sulla sinistra, avremo tempo di ripararlo a fine tappa.



La possibilità di personalizzare la targa farà felice il tamarro che c'è in noi.



Se non siete soddisfatti delle visuali proposte dai programmatori potete editarne una di vostro gradimento grazie a questa simpatica opzione.

A chi va la corona allora? Difficile dirlo. Giocabilità e longevità sono altissime nel rappresentante transalpino, ma il rally Codemasters ha dalla sua un modello di guida più riuscito (a parte nelle sezioni asfaltate dove l'auto è soggetta a un eccessivo effetto "saponetta", non presente invece in V-Rally 2). Alla fine la partita termina con un pareggio, ma se dovessi scegliere punterei ancora sul buon vecchio Colin.

VOTO 9

PRO

- ✓ Una marea di opzioni
- ✓ Divertentissimo in più giocatori

CONTRO

- ✗ Musiche poco adatte
- ✗ Non è tradotto in italiano

Studios si è lavorato per realizzare un modello di guida più realistico ma che allo stesso tempo non scimmiettasse palesemente quello dei Codies. Il risultato è che V-Rally 2 ha ancora un cuore arcade (come Colin Mc Rae del resto), ma si concede più di una volta al lato serio e simulativo della disciplina.



In 4 la grafica scende leggermente di livello ma il divertimento è assicurato. Carogna inside!

Dove il titolo Infogrames non teme rivali è nel reparto delle opzioni. Volete una gara arcade con altre vetture in pista? Eccovi la modalità dell'originale, ruota a ruota con altri 3 piloti controllati dalla CPU. Preferite le emozioni del vero rally, soli contro il tempo? Accontentati anche questa volta. Senza dimenticare le opzioni multi giocatore nelle quali possono prendersi a sportellate fino a 4 avversari umani. E, casomai i quasi 100 circuiti non bastassero, è presente uno degli editor di tracciati più immediati e completi che la storia di PlayStation ricordi. Dal punto di vista delle possibilità di gioco V-Rally 2 non presta il fianco a nessuna critica: è semplicemente "tanto".

PANDA TRUCCATA

Una volta scelta l'auto tra i 26 bolidi a disposizione (10 dei quali segreti) e messo a punto motore e carrozzeria, è il momento di impugnare l'esagitato Dual Shock e prepararsi a fare qualche figuraccia.



La telecamera piazzata sul paraurti può risultare stomachevole quanto un giro sull'ottovolante.

V-Rally 2 stupisce per fluidità: 30 fps granitici come il fondoschiena della Falchi (anche in split screen, con qualche piccolo cedimento solo con 4 finestre sullo schermo). È un vero piacere notare che il risultato non sia stato ottenuto sacrificando la spettacolarità grafica: auto dettagliatissime, texture curate, colori vivaci ma non cartoneschi, illuminazione dinamica (di grande atmosfera le gare notturne), lamiere che si contorcono in seguito a incidenti... Chiedete e vi sarà dato. In campo estetico Colin Mc Rae è sconfitto. Unica macchia in tanto candore è il clipping che, in occa-

sionali slanci di socievolezza, causati forse dalla solitudine provata nell'essere relegato così lontano dagli occhi, si avvicina a noi per fare conoscenza. Vai a capire la psicologia dei motori grafici...



Il capottamento è sempre in agguato, in particolar modo durante le prime partite.

Sfrecciare a 160 Km/h tra costruzioni medievali, tunnel e tratti di lussureggiante vegetazione mentre il co-pilota inglese, stomaco e cartina in mano, si danna per adattarsi alla nostra personalissima concezione di "guida sportiva", è una sensazione da provare; così come il sadismo nell'assistere al fuggi fuggi del pubblico di fronte al nostro bolide che, all'uscita di una curva, tenta in un modo o in un altro di non smerigliare l'ennesimo guard rail. Tutto molto bello. Il fattore agonismo si mantiene su alti livelli, offrendo una sfida adatta a ogni tipo di pilota.

Il risultato dello scontro Francia-U.K. potrebbe, a questo punto, sembrare scontato, ma il Regno Unito (rappresentato da Colin Mc Rae) ha il suo asso nella manica nelle sensazioni che le sculetanti auto riprodotte da Codemasters elargiscono.

Far scodinzolare elegantemente il retrotreno di una Subaru Impreza, frenare bruscamente sulla neve lasciando che la macchina nervosamente si scompenga in modo da poterla riprendere una volta puntato il muso nella giusta direzione sono emozioni che V-Rally 2 non riesce a veicolare con la stessa efficacia. Intendiamoci, il prodotto Infogrames è assolutamente divertente, ma non raggiunge le vette scalate con tanta facilità dal bilanciatissimo (e riuscitissimo) mix tra simulazione e arcade proposto dal rivale.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point di Alba (CN) per aver fornito il CD.



Silent Hill

Software House:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	Pal
N. Giocatori:	1

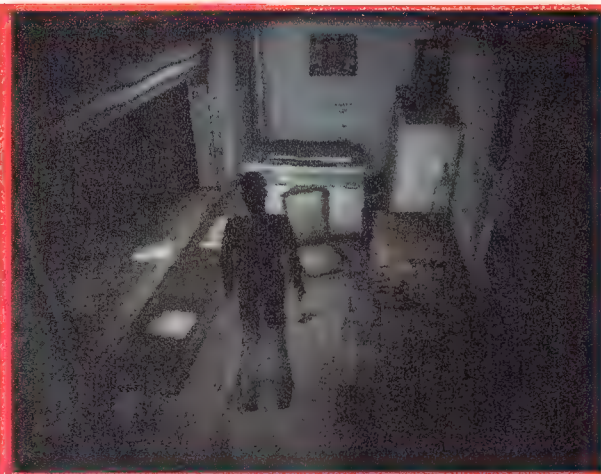
Finalmente è uscita la versione europea di Silent Hill.

Riuscirà il gioco Konami a strappare lo strapotere posseduto da Resident Evil nel campo delle avventure horror?

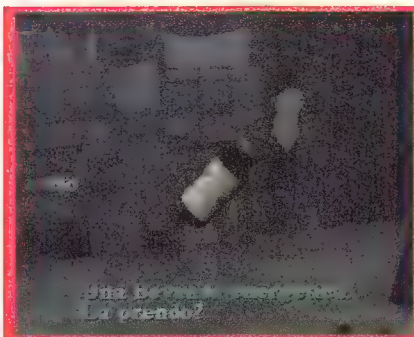
Come è successo con Metal Gear Solid, anche con Silent Hill i tempi di trasposizione da versione Usa a Pal sono stati lunghissimi. Questo perché Halifax, mostrando un interesse nazionalistico, ha tradotto il titolo in italiano da capo a piedi. La conversione del gioco di Solid Snake, come ben sapranno quelli che hanno giocato alla versione americana, era stata realizzata malissimo, e della grande espressività che trapelava dagli attori statunitensi, nella versione italiana non se ne trovava traccia. In Silent Hill invece si è deciso di lasciare il parlato originale, in modo da evitare di rovinare l'atmosfera, mentre i menù e le parti scritte sono state tutte tradotte in italiano.

Ma partiamo con ordine: il gioco viene presentato attraverso un lungo filmato in computer grafica, accompagnato da una melodia davvero di elevata fattura. Il trentenne Harry Mason, durante un giro turistico in America con la figlia Cheryl,

esce di strada con la sua vettura; causa dell'incidente è la presenza, in carreggiata, di una bambina che ha fatto sterzare improvvisamente Harry al fine di evitarla. Al risveglio il povero padre, dopo



Gli interni presentano stanze buie e angoscienti.



La traduzione in italiano del testo è piuttosto curata.

aver notato che sul sedile del passeggero non c'è più sua figlia, esce dalla macchina. Vi troverete nel centro di un paese, Silent Hill, stranamente deserto e avvolto da un fittissimo banco di nebbia. Sarà l'inizio del vostro peggior incubo.

■ SILENT HILL VS RESIDENT EVIL

Se dovessimo fare un confronto tra Silent Hill e un altro titolo, ovviamente il secondo termine di paragone sarebbe

la celeberrima avventura di Capcom, Resident Evil. La prima differenza sostanziale tra i due titoli è la struttura del gioco: se nel capolavoro Capcom i personaggi tridimensionali si muovono su fondali prerenderizzati, in Silent Hill, invece, l'intera struttura è 3D. E qui iniziano i problemi. L'hardware del 32 bit Sony, risalendo a 5 anni fa, risulta decisamente obsoleto. Per ovviare a fastidiosi problemi di pop-up, Konami ha dovuto ricorrere alla nebbia, fino ad ora presente solo su molti titoli del Nintendo 64. Un celebre proverbio, però, enuncia



I mostri di Silent Hill sono orrendi. Una caratterizzazione peggiore era davvero difficile da realizzare



La schermata iniziale di Silent Hill. Austera ma inquietante...

Recensioni

Silent Hill, a causa di una serie di difetti presenti nella meccanica di gioco, non riesce a predominare nettamente su Resident Evil. Nonostante questo, chiunque abbia amato i titoli Capcom, o più semplicemente, voglia provare alcune emozioni "forti", dovrebbe provare il gioco Konami. Magari non dormirà qualche notte, ma ne sarà valsa la pena.

VOTO 8

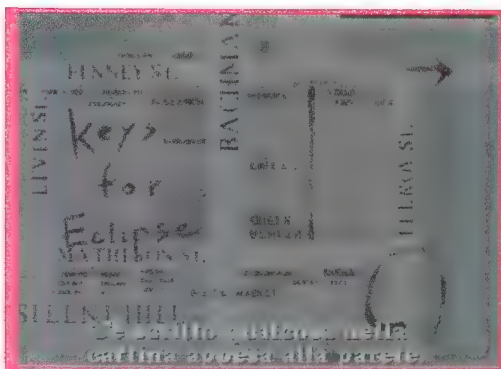
PRO

- trama interessante
- ottimi enigmi
- atmosfera incredibile

CONTRO

- animazioni scadenti
- sistema di combattimento impreciso
- scarsa interattività

la seguente frase: "non tutto il male viene per nuocere". E in questo caso la nebbia aiuta i programmatori. In un gioco dell'orrore, infatti, l'elemento chiave è senza dubbio l'atmosfera. E proprio il "fogging" aiuta a creare questo effetto: durante la vostra avventura, continuerete a percepire una coinvolgente sensazione claustrofobica, che



Il primo enigma del gioco. Guardate attentamente le scritte in rosso sulla mappa e capirete cosa fare.



Guardate la nebbia presente in Silent Hill. I programmatori l'hanno usata in abbondanza per risolvere alcuni problemi grafici.

nelle scene di maggiore impatto si tratterà in paura vera e propria. Come si dice, Konami ha preso "due piccioni con una fava". Ha ovviato a un problema tecnico, e ha reso più convincente il gioco. Un ruolo principale, in Resident Evil, era coperto dagli enigmi; purtroppo, nella maggior parte dei casi, i suddetti si riducevano ad un semplicissimo "trova l'oggetto e mettilo al posto giusto". Konami, invece, si è impegnata per far scervellare al massimo i giocatori di Silent Hill. Un esempio lampante: l'enigma del pianoforte, probabilmente uno dei più bei rompicapi mai utilizzati in un videogioco, ha fatto bloccare più di un giocatore.



Ecco il nostro caro protagonista in una delle scene principali del gioco.

Anche la colonna sonora e i filmati, nel titolo Konami, sono di qualità superiore rispetto al titolo Capcom. Insomma, fino a questo punto sembra che Silent Hill sia davvero molto superiore a Resident Evil. Invece la battaglia tra i due non si conclude così facilmente.

I veri problemi del gioco Konami si trovano in due aspetti ben distinti: le animazioni e il sistema di combattimento.

I movimenti dei personaggi sono goffi e completamente irrealistici e alcuni di essi, come le infermiere assassine, più che terrore vi provocheranno risate.



In alcune fasi di gioco le inquadrature risultano particolarmente azzeccate, rendendo inquietante l'esplorazione dell'area di gioco.



Questa bella poliziotta è l'unica persona che vi fornirà qualche informazione sulla misteriosa città in cui siete capitati.

Per quanto riguarda il sistema di combattimento, invece, troveremo un sistema di puntamento che non risponderà prontamente ai comandi da voi impartiti, e subirete alcune ferite di troppo a causa della tardiva risposta ai comandi.

Un terzo aspetto decisamente negativo risulta essere l'interattività con l'ambiente circostante. In certi giochi, infatti, siete in grado di usare tutto quello che vedete sullo schermo. In Silent Hill, invece, non potrete interagire con nulla, a parte gli oggetti essenziali da raccogliere per poter proseguire nell'avventura.

CONCLUDENDO

In definitiva, Silent Hill è un bellissimo gioco che saprà entusiasmarvi dall'inizio alla fine, anche grazie alla bellissima trama. I 5 finali presenti nel gioco rappresentano un altro incentivo a rigiocarci dopo averlo finito; l'avventura Konami non è il tipico gioco che "lascia qualcosa" dopo averlo finito, a causa dei numerosi difetti a livello tecnico, ma rimane lo stesso un'esperienza che ogni videogiocatore dovrebbe fare.

Consigliato.

Brando Astrua



Recensioni

Software House:	Fox Interactive
Sviluppatore:	Argonaut
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
N° Giocatori:	1

Croc 2

Il primo Croc ha venduto quasi due milioni di copie nel mondo, contando tutte le versioni. Poteva mancare un seguito? Ecco di nuovo il piccolo cocodrilletto, che stavolta è in cerca di mamma e papà...



Un canyoning in compagnia. Dovrete arrivare primi.

A circa due anni dal primo episodio fa la sua comparsa Croc 2 offrendoci la possibilità di vestire di nuovo gli squamosi panni del simpatico cocodrillino che avevamo lasciato trionfante dopo il riuscito salvataggio di tutti i piccoli Gobbos finiti nelle grinfie del perfido Barone Dante. Questo secondo capitolo ha inizio quando il protagonista, giocando a palla sulla spiaggia con un gruppetto di Gobbos, trova una bottiglia contenente un messaggio. Questo porta come firma l'impronta di una zampa simile alla sua il che potrebbe far presagire la presenza nelle vicinanze di altri esponenti della sua razza. Croc decide quindi di lanciarsi (!) alla ricerca di indizi per far luce sul misterioso scritto

senza sapere però che, nel frattempo, su una vicina isola, un gruppo di "Dantini" è impegnato nel rituale di rievocazione del proprio capo: il sempre più perfido Barone Dante, ancora deciso a catturare gli indifesi Gobbos. E' all'arrivo al villaggio dei Gobbos marinai, già afflitto dai danni provocati dai pericolosi Dantini, che si potrà prendere il controllo del piccolo sauro.

...CON OGNI MEZZO...

Piuttosto intuitivi, i comandi del gioco permettono di sfruttare agevolmente le

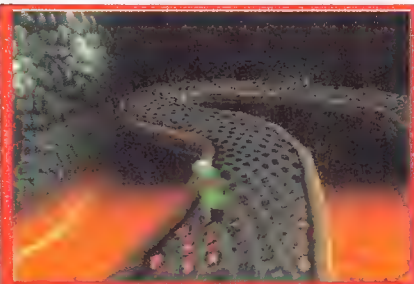


Una nuotatina estiva nel villaggio dei Gobbos. Con questo caldo...

svariate azioni a disposizione del personaggio quali correre, saltare, attaccare con possenti colpi di coda e di sedere (!). Fra le varie abilità di Croc troviamo poi la capacità di arrampicarsi su particolari tipi di pareti (ad esempio quelle ricoperte da piante rampicanti), aggrapparsi ai bordi delle piattaforme più alte su cui è impossibile arrivare saltando, guizzare da una liana all'altra per superare i baratri più insidiosi ed inoltre, rispetto alla precedente versione, anche nuotare (ma solo nelle acque limpide).

Croc 2 non si presenta poi solo ed esclusivamente come un platform 3D, infatti ci si troverà a doversi cimentare in vere e proprie gare a bordo di un motoscafo o in pericolose evoluzioni in mongolfiera e non solo...

Tra le novità del gioco si può sottoli-



Sembra la windy valley di Sonic, in realtà ha ben poco a che fare con il vento e il freschetto.



Un bel falo tra le sequoie. L'inquadratura è drammatica...

Recensioni

Sebbene dal punto di vista della realizzazione Croc 2 si possa senza dubbio annoverare fra le produzioni di un certo rilievo, la sua difficoltà, a mio giudizio spesso eccessiva, preclude ad una buona parte dei potenziali giocatori, in particolare ai più giovani o inesperti, la possibilità di avvicinarsi al gioco senza avvertire già dai primi livelli la sgradevole sensazione di un probabile fallimento. In caso contrario, se si appartiene alla cerchia di coloro che amano trovare in un videogioco un duro allenamento per "mente" e "corpo", la produzione della Fox Interactive risulterà veramente un capolavoro.

VOTO 7

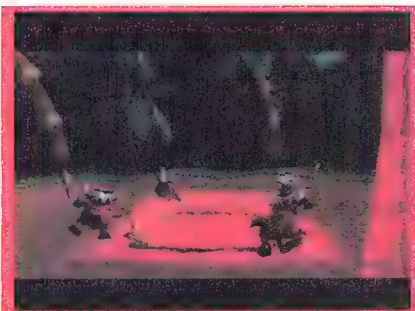
PRO

- ✓ Ottima grafica ricca di dettagli
- ✓ Buona longevità
- ✓ Sonoro gradevole

CONTRO

- ✗ Difficoltà eccessiva
- ✗ Inquadrature poco funzionali

neare la presenza del nuovissimo "Swap Meet Pete's General Store" in cui, grazie all'apposita carta di credito - dono dei Gobbos- su cui viene registrato il numero dei cristalli recuperati, si potranno acquistare alcuni oggetti indispensabili per portare a compimento molte missioni oltre che per raggiungere alcune aree "segrete".



Una danza tribale. Chissà quale oscura presenza stanno evocando...non sarà mica Dante?



Beep - beep! Pista! Croc è intufato nel suo simpaticissimo cart.



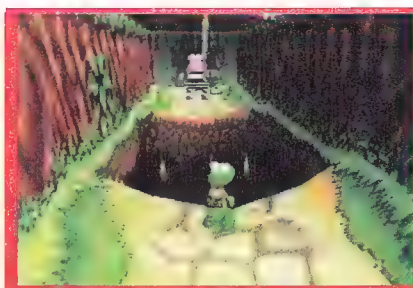
Un bel volo in deltaplano nelle grotte. Se non altro i sottogiochi sono davvero ispirati e alcuni di essi sono molto divertenti.

...VAGANDO IN UN LUNGO CARTOON.

L'aspetto grafico è sicuramente il punto di forza di Croc 2: il mondo che ci si schiuderà davanti infatti risulterà essere un tripudio di colori solari e vivaci atti a sottolineare il gran numero di



Il villaggio dei gobbos è amichevole e gli esserini hanno delle voci buffissime.



Attenzione al buco! Il gioco è difficile e gli errori non si perdonano, nemmeno pregando.

dettagli che ne arricchiscono le ambientazioni.

A contribuire alla qualità del gioco si affianca poi un motore grafico più potente rispetto alla versione precedente, in grado di offrire una maggiore fluidità delle immagini, incluse quelle delle animazioni del protagonista che, sebbene pressoché identiche al primo episodio, risultano più "morbide".

Una nota negativa in un bilancio così positivo è rappresentata dalla telecamera che, oltre a non poter essere gestita direttamente dal giocatore (come ad esempio in Spyro the Dragon), è talvolta molto lenta nello spostarsi, facendo perdere secondi preziosi.

Rimanendo poi sempre alle spalle del personaggio fa perdere il senso della profondità dello schermo rendendo alcuni passaggi veramente difficili.

Anche l'orizzonte, a mio giudizio, non è fra i migliori dal momento che sembra che gli oggetti compaiano dal nulla. Fortunatamente la presenza di una nebulina intorno agli oggetti stessi conferisce il leggero effetto sfumato necessario a rendere meno "traumatico" questo passaggio...

L'aspetto sonoro ritorna a essere di buona qualità e in linea con l'ambientazione da cartoon di Croc 2. E' caratterizzato infatti da musiche molto allegre oltre che varie e dal ritmo decisamente simile a quelle che da sempre accompagnano la ben più nota saga di Super Mario.

Una piccola nota conclusiva è dedicata al sistema dei dialoghi che, fedeli al modello di Banjo Kazooie per Nintendo 64, vede lo scorrere dei testi in appositi balloon accanto alle faccine di coloro che parlano che in realtà si limiteranno a "produrre" dei suoni buffissimi in grado sicuramente di rubarvi un sorriso.

Cinzia Ungaro



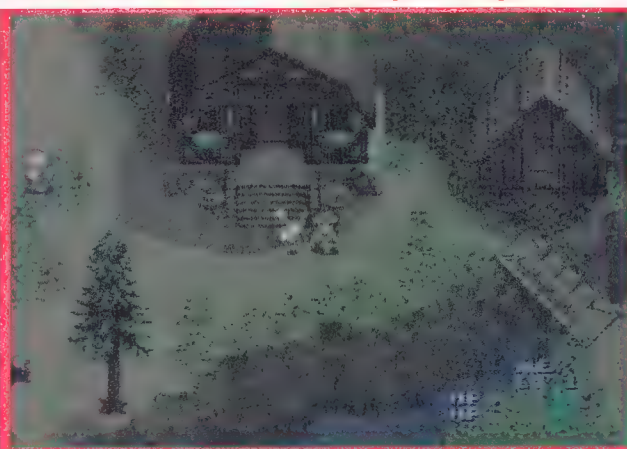
SOFTWARE HOUSE:	Working Designs
SVILUPPATORE::	Polyphony
PIATTAFORMA:	PlayStation
VERSIONE:	USA
N. GIOCATORI:	1

Lunar: Silver Star Story Complete

Dopo essere stato la
killer-application per
eccellenza del Mega-CD
ed essere stato

successivamente riconvertito su Saturn, Lunar approda finalmente
su PSX grazie all'adattamento di Working Designs

Gia dalla confezione (date un'occhiata al box) si può intuire che gli americani ce l'hanno messa davvero tutta per far sì che questo esponente di un genere, l'RPG nipponico, che ha finalmente conquistato anche il mercato occidentale, non passasse inosservato tra le miriadi di confezioni targate PSX sugli scaffali dei negozi. Lunar: Silver Star Story è un classico RPG giapponese, ambientato in un universo fantasy, nel quale impersonerete il giovane Alex e una serie di personaggi che a lui si affiancheranno, nel tentativo di

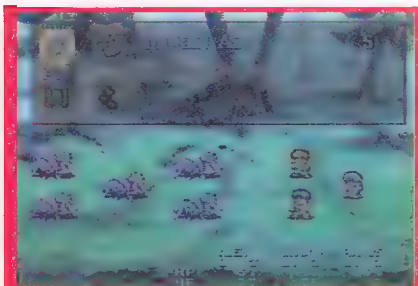


Alex e Nall che passeggiano per le strade della città.

(rigorosamente 2D) che inizia a sentire il peso degli anni (pur essendo ottimamente realizzata), sono state aggiunte parecchie sequenze FMV, realizzate in stile anime, tutte di pregevole fattura e, soprattutto, connotate da una lunghezza decisamente apprezzabile, almeno per quanto riguarda le scene clou. La mancanza di sottotitoli in queste sequenze non deve preoccupare chi ha difficoltà nel comprendere l'inglese parlato, dal momento che quello che i personaggi dicono viene bene o male ripetuto nei dialoghi scritti durante le fasi di gioco immediatamente seguenti.

diventare Dragonmaster e di salvare il mondo dal terribile imperatore magico. Per aggiungere smalto ad una grafica

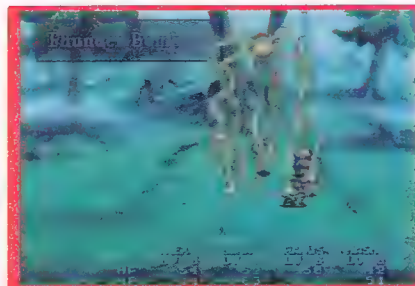
personaggi dicono viene bene o male ripetuto nei dialoghi scritti durante le fasi di gioco immediatamente seguenti.



In Lunar dovremo affrontare mostri di ogni tipo: qui siamo di fronte a cinque temibili formiche.



Le magie sono rappresentate in modo spettacolare. Lo Sword Dance di Alex ne è un esempio.



Il Thunder Bomb ha la capacità di colpire tutti i nemici presenti nell'area di gioco.

Lunar è un titolo decisamente strano. Il fatto di essere essenzialmente un gioco a 16 bit, che sfrutta il cambio di generazione solo attraverso i filmati, lo rende assolutamente diverso da qualsiasi altro RPG per PlayStation, relegandolo in un limbo avulso dal normale panorama del genere. Eppure un sottile incantesimo pervade le tracce di quei CD. Qualcosa di magico e indefinibile che ti cattura dall'inizio e ti fa innamorare di quei personaggi, della trama, forse un po' ingenua ma comunque godibile, e ti trascina fino alla fine, coinvolgendoti, spingendoti a scoprire tutti i segreti o a far salire di livello i personaggi per poter raggiungere la fonte di Althena. Forse qualcuno storcerà il naso per la grafica un po' datata, o per una longevità non esagerata, ma credetemi: se giocherete a Lunar, ogni singolo momento, ogni personaggio, ogni brano musicale, rimarranno per sempre nel vostro cuore.

VOTO 8

PRO

- ✓ Packaging esemplare
- ✓ Filmati FMV eccellenti
- ✓ Molto coinvolgente

CONTRO

- ✗ Grafica da 16-bit
- ✗ Un po' troppo facile
- ✗ Longevità limitata

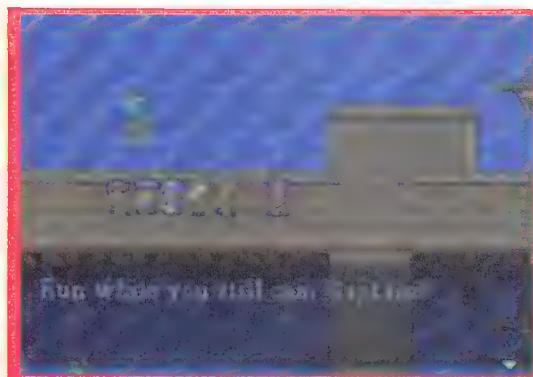
Un'altra innovazione, dettata probabilmente dalla maggior critica mossa al termine di paragone del genere, Final Fantasy, è l'avere completamente elimi-

nato i combattimenti casuali in favore della visualizzazione diretta dei nemici su schermo. Questo, a mio parere, migliora davvero di molto la giocabilità, permettendo al giocatore di evitare i combattimenti nei momenti di crisi (attenzione, però, non è sempre possibile fuggire), per cercarli quando invece è necessario potenziarsi.

Il sonoro è davvero di tutto rispetto, con musiche d'atmosfera e due canzoni, di cui una, la cosiddetta Boat Song, veramente ispirata grazie anche allo splendido FMV che l'accompagna. Così come le musiche, anche il doppiaggio delle sequenze anime è realizzato in maniera impeccabile, con voci convincenti e mai fuori sincrono, tra cui spicca quella del misterioso mago Ghaleon.

■ LET'S GO, PARTY...

Oltre ad Alex, dicevamo, sono presenti altri personaggi. Tra questi troviamo Luna, amica d'infanzia di Alex; Nash, giovane e arrogante apprendista mago; Ramus, divertentissimo ed avidissimo; Mia, la futura reggente della gilda dei maghi della città volante di Vane; Jessica, apprendista sacerdotessa dai modi decisamente rudi e Kyle, guerriero ubriacone. Ma il più importante è senza dubbio Nall, una sorta di gatto alato che ricopre, insieme al ruolo di mascotte del gioco, quello, ben più importante, di gestore dell'inventario, dei salvataggi e delle tattiche di combattimento. Grazie a Nall potrete infatti portare con voi un numero enorme di oggetti, cosa altrimenti impossibile visto

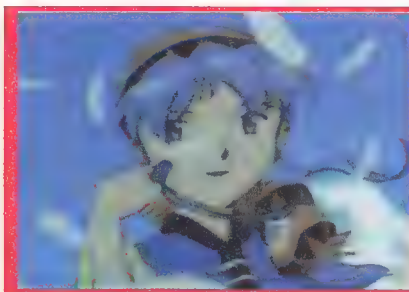


Il capitano ci sta accompagnando ai piedi della nave per combattere contro un terribile nemico. Riusciremo a batterlo?

il limitato inventario degli altri personaggi, e, possibilità importantissima, gestire la "formazione" dei personaggi durante i combattimenti, ed eventualmente automatizzarne le azioni. Una corretta disposizione tattica del party è assolutamente vitale in Lunar, dal momento che alcuni personaggi (nella fattispecie quelli più abili nelle magie a distanza) hanno davvero bisogno di essere protetti quanto più possibile dagli attacchi diretti dei nemici. Il sistema di combattimento prevede, oltre all'utilizzo delle tattiche programmate nel menù di Nall, anche la classica impostazione manuale, nonché una comodissima funzione di intelligenza artificiale che lascerà alla Play il compito di gestire al meglio la battaglia. Inutile dire che questa funzione toglie parte del divertimento al gioco, risultando di contro utilissima nei momenti in cui il combattimento è finalizzato al puro potenziamento. La battaglia avviene a turni, come negli RPG più classici, e, se da una parte questo ne permette una più ragionata conduzione, dall'altra toglie quel po' di frenesia a cui ci avevamo abituato i vari Active Battle Systems. Ovviamente è presente la magia,



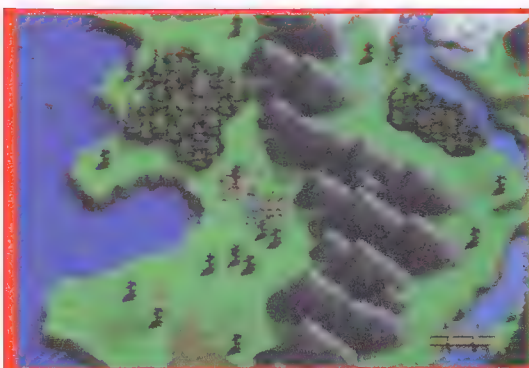
Un dialogo tra i protagonisti principali del gioco. Qui stiamo venendo a conoscenza del Magic Guild.



La bellissima Luna in una scena della presentazione; potete ammirare l'elevata qualità dei filmati.



I personaggi che si uniranno al nostro party saranno perfettamente visibili sullo schermo.



Nella mappa di giochi nemici non vi potranno infastidire. Questo elemento vi permetterà di muovervi con più calma.

gestita nella maniera classica tramite l'utilizzo di magic point, con incantesimi che vengono appresi semplicemente con il crescere di livello del personaggio. L'impatto grafico degli incantesimi non è proprio il massimo, essendo stata mantenuta la grafica dell'originale a 16-bit, ma comunque fa il suo dovere.

UN CONDENSATO DI POESIA?

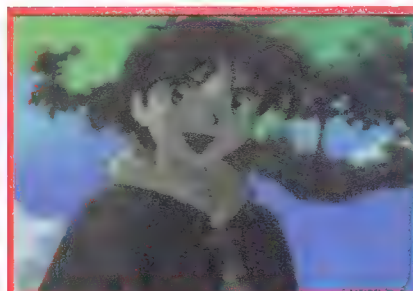
La trama, come al solito molto lineare, non è sicuramente complessa come

quella dei titoli concorrenti, ma è ugualmente godibile, e ricca di pathos e dramma, nel più puro stile giapponese. I personaggi, tutti ben caratterizzati, con l'eccezione in qualche aspetto proprio del protagonista Alex, si muovono con credibilità in un universo fiabesco e romantico a tinte pastello, seguendo i loro sogni e combattendo contro le loro debolezze e paure. Vediamo così la determinazione di Alex, i continui litigi tra Jessica e Kyle, i dubbi amletici di Nash, e la costante fragilità di Mia, aspetti che aggiungono a questo gioco quel qualcosa in più che

lo rende un titolo veramente appetibile. A questo va aggiunta una subquest creata appositamente per la versione a 32-bit del gioco. All'interno del mondo di Lunar, infatti, sono nascosti dei "bromides", ovvero delle illustrazioni dei personaggi femminili del gioco che possono essere ottenute compiendo determinate azioni al momento giusto. Purtroppo, anche questo add-on non aiuta a migliorare di molto la scarsa longevità del titolo, anch'essa attestata su livelli da 16-Bit che poco hanno da spartire con quelli dei giochi ideati appositamente per le piattaforme della generazione seguente. Da segnalare anche la

UN PACKAGING DA PROFESSIONISTI...

La confezione di questo titolo è a dir poco sontuosa. Il packaging si compone infatti di una scatola di cartone con stampe in rilievo e sovracopertina con chiusura in velcro, dentro la quale trovano posto quattro CD, un corposo manuale rilegato in similpelle, nonché una mappa del mondo di Lunar in stoffa. Il tutto è stato realizzato con una cura tale che è davvero impossibile evitare di complimentarsi con Working Designs per il lavoro svolto. Nel manuale, oltre alle solite istruzioni di gioco, trovano posto anche vari artwork, nonché una serie di interviste con il team di sviluppo e la prima parte della guida strategica ufficiale. Dei quattro CD, invece, solo due fanno parte del gioco, mentre gli altri contengono la colonna sonora completa e un interessantissimo documentario sul making, che ci mostra come il gioco sia stato trasformato e migliorato rispetto alla sua prima, sedicibittiana incarnazione. Il filmato è davvero completo e divertente anche se, per la mancanza di sottotitoli, può essere compreso appieno solo da chi mastica un bel po' l'inglese. Il CD della colonna sonora, oltre a comprendere tutti i pezzi presenti nel gioco incluse le due ottime canzoni citate nella recensione, contiene altri motivi di ottima fattura risultando un piacevole ascolto in qualsiasi circostanza.



La prima sequenza animata del gioco. Nall si avvicina ad Alex e lui gli manifesta ancora il suo desiderio di diventare Dragon Master. Sequenze come queste sono molto frequenti nel gioco, e l'animazione è sempre di ottima qualità.

presenza di un minigame che può essere attivato tramite un semplice truccetto che vi spiegherò se avrete la cortesia di seguire le pagine di Check Point nei prossimi numeri...

Federico Fasce

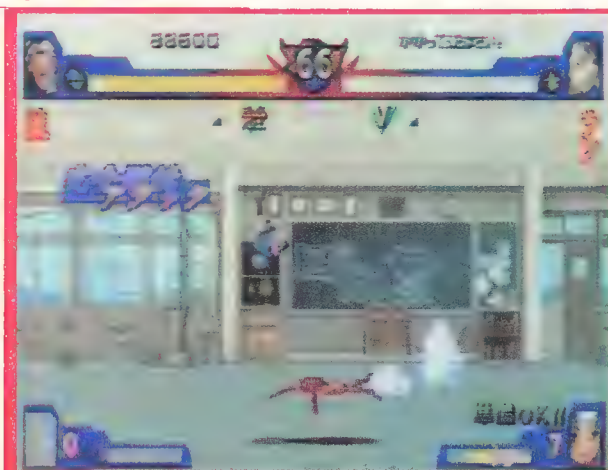
Rival Schools United by Fate 2

Software House:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1-2

Sulla terra di nessuno, le cinque scuole più bellicose del pianeta fissano il loro secondo incontro, e stavolta sopravviveranno solo i migliori...

A Tokyo è iniziata la stagione di fioritura dei ciliegi, e come in ogni primavera, il sudore e il sangue si mescoleranno nel terriccio dei cortili delle cinque scuole più bellicose dell'intero Giappone. Shinritsu Justice Gakuen 2 - Nekketsu Seisyun Nikki, questo il titolo originale, è il seguito di uno dei più popolari picchiaduro poligonali di casa Capcom. Il primo titolo, Rival Schools United by Fate, ricevette un'accoglienza calorosissima in sala giochi e ancor più calorosa nella sua conversione su PlayStation, grazie a numerosi elementi

vincenti come per esempio l'evolution mode, depennato dalla versione occidentale, oppure la grande varietà di personaggi selezionabili. Quest'ultimo in particolare si è rivelato il marchio di fabbrica di tutti i picchiaduro Capcom, e difatti non si sono smentiti nemmeno questa volta. Tra i soliti membri di tutte le accademie e la nutritissima schiera di "newcomers" ci



Hanno scambiato l'aula per una piscina? Nagare nuota, e Ran si tuffa... speriamo non si prendano!



La special di Nagare, ormai entrata nella leggenda. Vedete? Fanno nuoto sincronizzato - in aula!



La modalità di allenamento avanzato. Sbagliate e verrete penalizzati con un brutto voto!

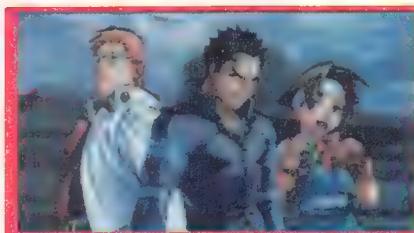
assestiamo intorno ai 33 combattenti, numero che comunque tende all'infinito se consideriamo la preziosissima aggiunta di un edit mode che consente la creazione di combattenti custom, con aspetto e mosse personalizzate, che poi potremo far vivere nell'Evolution Mode, una sorta di simulazione di vita scolastica nella quale è possibile curare sia le relazioni interpersonali che la nostra attività all'interno dei club sportivi. Per chi ancora non abbia avuto a che fare con questo divertentissimo picchiaduro, sarà opportuno spiegare che Rival Schools è il solito titolo nel quale bisogna picchiare il proprio avversario fino a stenderlo. All'inizio di ogni partita si potranno scegliere due personaggi per ciascun giocatore, i quali potranno essere intercambiati solo tra un round e l'altro.

Occasionalmente, il secondo personaggio può correre in aiuto del primo supportandolo nella realizzazione di una mossa speciale, il cui numero è limitato da una barra nella parte inferiore dello schermo, che aumenta proporzionalmente alla quantità di colpi subiti.

21 GIOCHI IN UNO

La cosa che stordisce in Rival Schools 2 è l'enorme varietà di modalità di gioco selezionabili. Non ci crederete mai, ma all'interno di un solo CD di gioco è possibile selezionare cose come Evolution Mode, Modalità a un giocatore, Versus, League Battle, Battaglia a gruppi, Tournament Battle, Battaglia a Comando, Training Mode, Allenamento 1999, Minigames, Edit Mode, Bonus, Memory Card e Options. Tra i minigames abbiamo gli homerun, i rigori, i calci, i servizi, lo sprint infernale, il Doki - Waku - Dance e il Watch Mode, senza calcolare gli speciali giochi progettati appositamente per la Pocket Station. Non solo avete tutto quello che si può chiedere a un picchiaduro, ma avete anche molto di più. Il Doki - Waku - Dance, per esempio, è un rhythm game sulla falsariga di

Bust-a-Move, nel quale dovrete sfidare un rappresentante di una scuola avversaria a colpi di breakdance, oppure con lo Sprint Infernale dovrete correre sulla corsia di uno stadio tentando di arrivare prima del vostro avversario. Le grandi quantità di modalità di allenamento, inoltre, vi saranno molto utili in quanto potrete imparare anche le combo più



La scuola è nostra, e nessuno ce la porterà via. In nome della giustizia!

complesse, che in questo gioco più che mai sono di utilizzo molto frequente.

LE SCUOLE POLIGONALI

Dal punto di vista tecnico, RS2 è abbastanza prevedibile. Chi di voi ha giocato con il primo titolo si troverà perfettamente a proprio agio, dal momento che la grafica in-game è rimasta praticamente immutata. Il che non si può propriamente definire un vantaggio, in quanto i modelli poligonali sono estremamente grezzi, con un numero decisamente insufficiente di poligoni che fa assomigliare tutti gli studenti un po' alla "cosa" dei Fantastici Quattro, specialmente durante le frequenti zoomate. A questa relativa "sciatteria" comunque c'è una spiegazione. Innanzitutto il gioco pone l'accento sulla velocità e spettacolarità dei combattimenti, piuttosto che sul versante estetico, e quindi la riduzione dei poligoni è indispensabile. Inoltre durante le special move i personaggi su schermo diventano tre, aumentando il carico della CPU del 50%. I fondali sono in 2D e sono rimasti fedeli a quelli già visti nel primo titolo. Il sonoro è decisamente sopra la media della maggior parte dei picchiaduro, con delle musi-

RS2 è un vincente. Non vi dovrete preoccupare troppo dell'aspetto grafico: anche se a prima vista potrà sembrarvi grezzo, l'incredibile divertimento generato da ogni singola partita e la grandissima varietà di mosse disponibili, molte delle quali rasentano il ridicolo o l'assurdo, vi terrà davvero incollati allo schermo, facendovi scordare tutto quello che riguarda l'estetica. Il numero elevatissimo di opzioni diverse tra di loro inoltre sigla con una firma il contratto dell'ennesimo successo CAPCOM.

Voto 8,5

PRO

- ✓ Enorme varietà di opzioni disponibili
- ✓ Gran numero di personaggi
- ✓ Divertentissimo e molto longevo

CONTRO

- ✗ Grafica decisamente grezza
- ✗ Elevata barriera linguistica



Come di consueto, Rival Schools 2 offre diverse modalità esclusivamente per Pocket Station.



Preparare il vostro studente da far giocare nell'evolution e nell'edit è spassosissimo!



Due tra la pioggia di nuovi personaggi. Nella presentazione non si contano per quanto scorrono veloci!

che orecchiabili e una buona indipendenza compositiva. Le note dolenti riguardano, più che altro, l'elevata barriera linguistica. Per chi non sa il giapponese, sono precluse molte modalità di gioco tra le più singolari e divertenti. Ed è davvero un peccato, perché tutte queste caratteristiche non solo elevano questo picchiaduro al di sopra della massa, ma riescono a fargli raggiungere persino le vette più elevate, minacciando con uno sguardo severo e sicuro i mostri sacri del genere.

Daniele Balestrieri



Shadow Madness

Un tentativo occidentale di RPG fa ancora una volta un buco nell'acqua. Sarà questione di genetica?

Software House:	Crave Entertainment
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	USA
Numero Giocatori:	1

Dopo l'uscita di Final Fantasy VII, avvenuta in Europa più di un anno e mezzo fa, il mondo dei videogiochi ha subito un cambiamento. Finalmente il genere dei giochi di ruolo fu apprezzato dalla "massa" e, grazie alle ottime vendite del gioco Square, altre software house aprirono finalmente gli occhi. Infatti, prima di quell'"evento", il pensiero di moltissimi programmatori era che, fondamentalmente, agli occidentali i giochi di ruolo non piaceressero. Dati di vendita alla mano, avevano decisamente torto... e se ne sono accorti.

Da quel momento, un grande numero di RPG ha visto la luce, ma risultati simili a Final Fantasy VII, al di fuori di altri titoli Square, come Xenogears, non ne abbiamo proprio visti. Programmare un gioco di ruolo è tutt'altro che facile; per produrre un titolo di qualità ci vuole, prima di tutto, una grande esperienza, un elemento che, se abbonda negli uomini Square, manca totalmente in quelli Crave. Dietro a Shadow Madness, a dire il vero, compare la figura di un uomo che, tra le sue doti, annovera sicuramente una certa esperienza nel campo degli RPG. Parliamo di Ted Woolsey, che ha militato per anni nella divisione americana di SquareSoft. Ma è sufficiente una persona per produrre un gran gioco? La risposta, almeno nel caso di Shadow Madness, purtroppo, è negativa.

Un bel panorama della città. Alcune scene sono molto belle.

Sebra proprio che non si possa fare a meno di combattere.

■ STINGER O CLOUD?

Com'è di moda in questi tempi, il gioco viene presentato attraverso un lungo e pregevole FMV che vi porterà direttamente all'evento chiave del gioco. Nel regno di Arkose una forza misteriosa sta radendo al suolo intere città. Stinger, dopo aver assistito alla distruzione del suo paese natio, va alla ricerca di concittadini sopravvissuti alla tragedia, e incontra Windleaf, una giovane ragazza in cerca d'aiuto.

Successivamente verremo a contatto anche col terzo - e ultimo - personaggio controllabile del gioco: "Har-

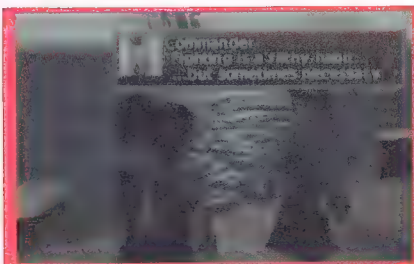
Mamma mia! Questo sì che è un danno ingente! Ci sarà forse la mano di Sephiroth?

Gli enigmi non sono molto complessi, come vedete.

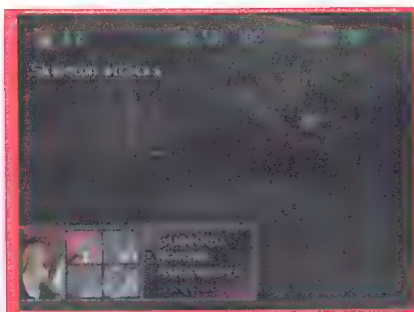
Se queste quattro mura avessero la bocca per parlare...

5", un robot da fattoria che ha perso il suo padrone.

Possiamo notare immediatamente come il team Craveyard abbia preso



Una sezione tipicamente RPG. I modelli poligonali non sono male.



Attacca, Cloud! Fallo per Aerith! Ci siete cascati? No? Ci credo.



L'interno di una abitazione vista dagli occhi di una mosca.



Questa è la mappa. Uno spettacolo non proprio esaltante.

Shadow Madness non è certamente il gioco di ruolo che potrei consigliare a tutti. Molti potrebbero stufarsi durante le prime 4 ore. Non è il titolo che spinge il giocatore ad andare avanti per scoprire cosa succede dopo. Neppure la realizzazione tecnica si attesta su livelli sufficienti. Un titolo da valutare attentamente, prima di procedere all'eventuale acquisto.

VOTO 5

PRO

- ✓ Buona colonna sonora
- ✓ Trama piacevole

CONTRO

- ✗ Troppi difetti "di base"
- ✗ Nulla di particolarmente brillante

grande spunto da Final Fantasy VII. Tanto per cominciare Stinger, esteticamente, assomiglia a Cloud Strife, sia nella bionda pettinatura che nell'arma.

Come nel settimo capitolo della saga più famosa del mondo, anche in Shadow Madness i personaggi, tridimensionali, si muovono su fondali bidimensionali prerenderizzati. Il risultato, anche se non ai livelli del titolo Square, è comunque soddisfacente. Un fattore che non raggiunge la sufficienza, invece, è la "figura" dei personaggi. Cominciando dal livello estetico, le animazioni sono decisamente scarse e poco convincenti; il numero dei poligoni usati è addirittura imbarazzante. Ricordate i "Playmobil"? Quei piccoli omini con cui molti di voi avranno giocato da bambini... Esatto, i personaggi di Shadow Madness sono molto simili a questi giocattoli.

Anche a livello di caratterizzazione, Stinger e soci non sono soddisfacenti. Scordatevi i problemi esistenziali di Cloud o le personalità molteplici di Fei (Xenogears). Il titolo Crave non lascia spazio ad aspetti introspettivi, di conseguenza i personaggi appariranno privi di spessore.

COMBATTIAMO!

I combattimenti avvengono, come in quasi tutti gli RPG, casualmente. Prima di essere trasportati nell'arena vera e propria sentirete un ruggito; se sarete abbastanza tempestivi nello schiacciare L1+R1 (combinazione utile per fare coricare Stinger), non dovrete battervi. Il sistema dei combattimenti è simile a quello di Final Fantasy VII. L'unica differenza è che potrete decidere le vostre azioni sia con la croce direzionale, che

con i tasti dorsali.

Come in tutti i giochi di ruolo, potremo scegliere tra attaccare, fare magie, scappare e difenderci. Nulla di nuovo neanche qui.

Passando alla colonna sonora, fortunatamente, riusciamo a risollevarci un po'. I "midi" composti per Shadow Madness sono di buona fattura, e vi capiterà di soffermarvi per poterne ascoltare qualcuno più attentamente.

Purtroppo restano alcuni difetti inspiegabili: quando andrete in un negozio per cambiare arma o armatura, non potrete capire se è più o meno potente dell'accessorio attualmente in dotazione. Capiterà spesso di buttare via ingenti somme di denaro in accessori decisamente più deboli di quelli nel vostro inventario. A proposito di inventario: alla fine dei combattimenti troverete molti oggetti di cui almeno la metà è completamente inutile. Una trama che diventa interessante dopo 4-5 ore di gioco, non risolve le sorti di un titolo che presenta troppi difetti per uscire dalla massa. L'acquisto può essere consigliato solo agli amanti dei giochi di ruolo in crisi d'astinenza.

Brando Astrua



Una sezione di combattimento. Come vedete la somiglianza con FFFVII è alta.

Software House:	Eidos
Sviluppatore:	Crystal Dynamics
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

Legacy of Kain: Soul Reaver

La Eidos presenta tra lo stupore generale un arcade adventure talmente bello da ridefinire il genere.

Lo abbiamo provato, ed è davvero fantastico...

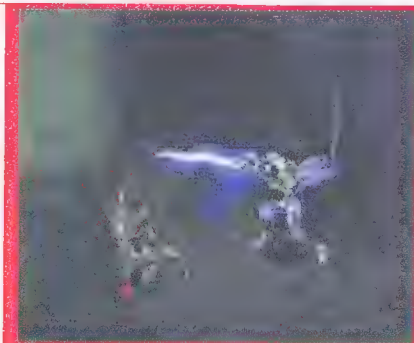
Ho attraversato le terre di Nosgoth, ho patito le pene dell'inferno, mi sono nutrito della anime di quelli che una volta consideravo fratelli. Vendetta, quanto è dolce il suono di questa parola!

Iniziamo col dire che Soul Reaver è il seguito di Blood Omen: Legacy of Kain, di cui ha mantenuto traccia nel titolo, ma non solo. Il primo capitolo era una sorta di Action-RPG con inquadratura a volo d'uccello, forse un po' sorpassato dai punti di vista del gameplay ma con una trama e un'atmosfera a dir poco coinvolgenti. Il protagonista era proprio Kain, un nobile che accettò la condizione di vampiro pur di tornare in vita e consumare la vendetta nei confronti dei suoi assassini. Come detto, l'universo medievale creato dai ragazzi di Crystal Dynamics, basato su caste di vampiri, negromanti e magie, era davvero intrigante, tanto che molti elementi sono stati mantenuti in questo seguito. Lo stesso Kain, infatti, ricopre in Soul Reaver un ruolo fonda-



La "Single Skin" è una tecnica che unisce le texture della pelle rendendole realistiche.

mentale. Nell'affascinante introduzione giustizia Raziel, uno dei suoi generali, lo considera una minaccia per sé stesso in



Guardate un po' cos'ho in mano... Soul Reaver!!

quanto reo di aver raggiunto la perfezione evolutiva dei vampiri (cioè un bel paio di ali). Ma come al suo maestro prima di lui, anche a Raziel si presenta la possibilità di vendicarsi del tradimento, ritornando a camminare attraverso le terre di Nosgoth finché non potrà incontrare di nuovo il suo stesso padrone.



I fondali sono impressionanti, guardate quel bassorilievo sul muro dietro Raziel.



Affinché i vampiri nemici non si rialzino più dovete bruciarli, come in questo caso.

La storia è dunque tutt'altro che un semplice pretesto: richiama l'attenzione del videoggiocatore, aumenta il coinvolgimento e l'attenzione e non riduce tutto a una semplice sequenza di tasti premuti. Le frequenti scene animate e i filmati di qualità eccellente che si inseriscono perfettamente nel corso dell'avventura dimostrano quanto alla Eidos abbiano voluto realizzare un prodotto "cinematografico". Inoltre il gioco si svolge senza pause o passaggi da un livello a un altro. Il lettore CD della PlayStation legge costantemente i dati mentre voi giocate, in modo da non interrompere mai l'azione per caricare. La possibilità di giocare un titolo avvolgente come Soul Reaver tutto d'un fiato, come se davvero si stessero attraversando dei vasti territori il cui paesaggio muta in modo omogeneo, è certamente un grande pregio. I complimenti vanno fatti anche ad Halifax, il distributore italiano, per l'ottimo lavoro svolto in fase di doppiaggio. La voce dell'Anziano che narra gli eventi e vi accompagna per tutto il gioco è fantastica, calda ed evocativa e contribuisce pesantemente all'atmosfera gotica. Le musiche invece rimangono un po' troppo in secondo piano, quasi non si notano; in questo modo non disturbano in alcun modo il giocatore ma non svolgono appieno il loro compito.

IL PIANO SPETTRALE

Una caratteristica peculiare di Soul Reaver è la presenza di due piani paralleli dell'esistenza: quello spettrale, dove Raziel corre meno pericoli, e quello materiale, dove bisogna temere i nemici più pericolosi e gli elementi naturali (luce e acqua). Il bello è che gli ambienti sono gli stessi nei due piani; sono semplicemente rappresentati da due punti di vista differenti e danno diverse possibilità al giocatore. Una porta che non ha alcun valore nel piano spettrale può essere aperta e consentire l'accesso a una nuova zona del gioco nel piano mate-

riale. Raziel è immortale, non esiste la classica scritta "Game Over" perchè se terminate la vostra energia quando vi trovate nel mondo reale venite rispediti in quello spettrale e per uscirne dovete trovare i portali necessari al passaggio inverso.



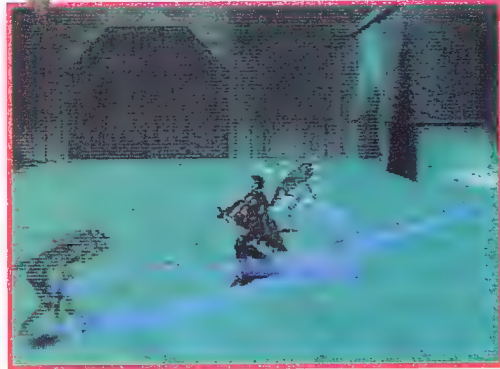
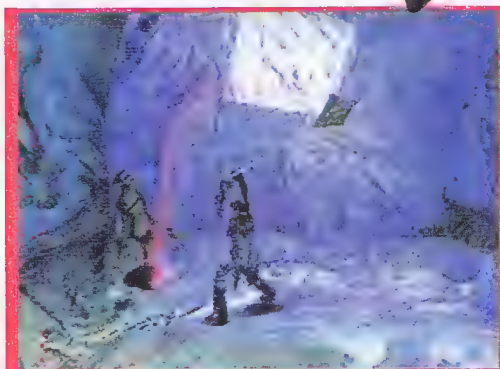
Raziel può compiere numerose azioni, e le sue capacità aumentano man

mano che si avanza nel gioco. Per esempio può usare quello che resta delle sue ali per planare durante i salti, può interagire con l'ambiente spostando oggetti o lanciando massi, e può combattere. Negli scontri a mani nude sfrutta i suoi artigli, ma non mancano le armi (tra cui la leggendaria spada Soul

Reaver, altro recupero dal precedente Blood Omen) e le magie che giungono in aiuto al nostro personaggio. Se nel piano spettrale i nemici non offrono molta resistenza,

nel mondo materiale bisognerà invece ingegnarsi un po' per eliminare definitivamente i vampiri che ci attaccheranno. Non basta infatti colpirli ripetutamente ma bisogna, come da tradizione, trafiggergli il cuore, gettarli in acqua o spingerli sotto la luce che filtra tra le fessure. Ogni volta che si elimina un nemico si deve succhiare la sua anima che costituisce il nutrimento di Raziel e dunque ne rimpingua l'energia. Oltre ai differenti tipi di nemici che si incontrano nel gioco, prima di Kain si dovranno affrontare anche gli altri cinque generali in scontri che abbisognano in particolare dell'ingegno più che della forza bruta.

I combattimenti costituiscono dunque una parte importante di Soul Reaver ma non ne monopolizzano l'azione: alla Eidos vivono di action-adventure e sanno bene come si dosano tutti gli ingredienti per ottenere un grande gioco. Per proseguire nell'avventura si devono trovare i passaggi più



Durante il gioco si trovano armi sempre più potenti. Le scie luminose che disegnano nell'aria sono tra le più belle osservate su PlayStation.

Recensioni

Soul Reaver non è perfetto ma è indubbiamente uno dei migliori giochi disponibili per questa console. Un tale equilibrio tra azione, esplorazione e risoluzione di enigmi è difficile da realizzare, senza contare la trama e l'atmosfera ancora più rare da trovare in questo genere di giochi. Caldamente consigliato a tutti.

VOTO 9

PRO

- ✓ Raziël è uno dei personaggi più carismatici degli ultimi anni
- ✓ Ambientazioni fantastiche, atmosfera palpabile e trama coinvolgente
- ✓ Il migliore nel suo genere

CONTRO

- ✗ L'azione a lungo andare può essere ripetitiva

nascosti e risolvere alcuni enigmi e situazioni intricate con un po' di inventiva, usando nel migliore dei modi tutte le capacità del protagonista.

■ SOGNO O SON DESTO?

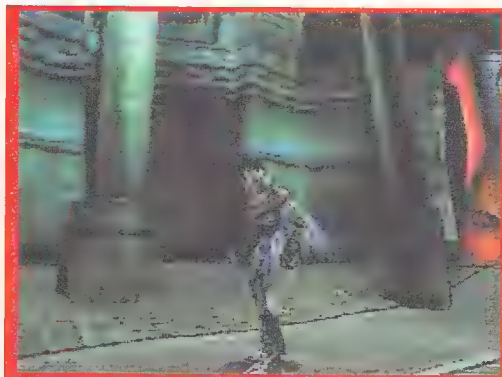
Tecnicamente Soul Reaver è un gioiello. I Crystal Dynamics hanno dav-



Essendo un gioco di vampiri la violenza non manca, ma non è mai fine a se stessa.

vero spremuto l'hardware PlayStation per ottenerne il massimo, e credo che ci siano andati vicino. Le ambientazioni che si attraversano durante il gioco sono incredibili, mi è capitato spesso di fermarmi e guardarmi in giro solo per godere della bellezza e della maestosità di alcuni luoghi. Le cascate, i resti delle città, i monti e gli edifici che fanno da sfondo! Tutto è realizzato con una cura tale da lasciare a bocca aperta anche chi impugna pad da molti anni. Forse sono stati usati toni di colore un po' troppo scuri, ma il problema è decisamente secondario. Il numero di poligoni e la qualità delle texture sono elevatissimi, inoltre è stato fatto ampio uso di effetti grafici, alcuni davvero strabilianti. Per esempio le luci vengono calcolate in tempo reale e la trasparenza degli specchi d'acqua e le scie delle armi sono bellissime. Inoltre il passaggio da un piano dell'esistenza all'altro avviene tramite un effetto di morphing (si

vede spesso al cinema) dell'ambiente circostante che si trasforma sotto i nostri occhi. Il clipping che infesta sempre i motori dei giochi 3D è stato ridotto al minimo, la scomparsa di poligoni e le "scollature" delle texture sono abbastanza rare. Naturalmente tanta magnificenza grafica paga lo scotto di una visibilità limitata soprattutto negli spazi aperti: una nebbiolina verde tende ad avvolgere le costruzioni poligonali più lontane quando si guarda in profondità. Davvero strabilianti anche le animazioni di Raziël, che si muove con una grande naturalezza. Vedere il nostro personaggio che pianta gli artigli in un blocco di pietra per spostarlo oppure che impala



Nosgoth è affascinante. Per lo più si tratta di resti di città e templi.

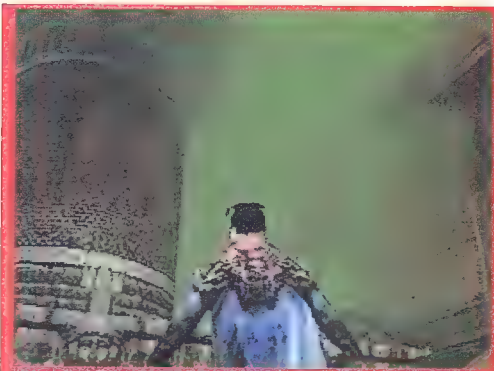
un nemico con un movimento fulmineo della lancia è un piacere per gli occhi.

Non mi resta molto da aggiungere: Soul Reaver è semplicemente il migliore action-adventure disponibile sulla console Sony. Tomb Raider in una qualsiasi incarnazione fa un baffo a questo titolo, e Lara Croft soccombe miseramente nel confronto con Raziël, un personag-

gio inquietante, a cavallo della sottile linea tra bene e male, che esercita un fascino avvolgente sul giocatore.

L'azione è forse un po' ripetitiva a lungo andare e non mancano alcuni difetti, ma se vi lasciate coinvolgere soltanto un po' da questo titolo non potrete fare a meno di portarlo a termine perché tecnicamente e a livello di gameplay offre un'esperienza affascinante e profonda.

Andrea Loiudice



Gli oggetti in lontananza sono avvolti in una nebbia verde che nasconde l'inevitabile pop-up, comunque piuttosto limitato.



Raziël è condannato a cibarsi delle anime dei suoi nemici sconfitti. Anche in questo caso l'effetto grafico è eccellente.



Recensioni

Software House:	Infogrames
Sviluppatore:	Behaviour
Piattaforma:	PlayStation
Formato:	PAL
N. Giocatori:	1-2

Bugs Bunny Lost in Time

What's up doc? Arriva su PlayStation il coniglio più irriverente della Warner.

Ottimo periodo per i platform 3D su PlayStation che vedono aggiungersi alla lista questo interessante lavoro della Infogrames che riporta in scena uno degli storici personaggi della Warner Bros: Bugs Bunny.

La trama appare inizialmente molto lineare: tornando a Pismo Beach, Bugs Bunny s'imbatte in una strana macchina e, scambiandola per un distributore di succo di carota, inavvertitamente la attiva. Il congegno è in realtà una macchina del tempo, e ben presto il coniglio si troverà catapultato a Nowhere, da cui,

Al di là del gradimento nei confronti dei personaggi Warner Bros., tutti presenti nel gioco, ritengo Bugs Bunny: Lost in Time degno di attenzione da parte degli amanti dei platform. La difficoltà ben misurata lo rende adatto a tutti, in più offre il vantaggio di non essere vincolato al numero di "vite": infatti a ogni esaurimento totale di energia, il gioco riprenderà dall'ultimo check point in cui avrete salvato mantenendo quanto già recuperato.

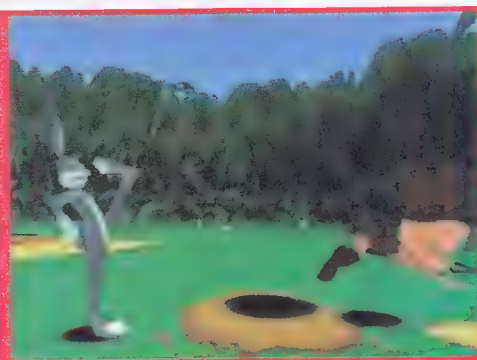
VOTO 7,5

PRO

- Bella grafica
- Alta giocabilità
- Ottime trovate umoristiche

CONTRO

- Piccoli difetti grafici

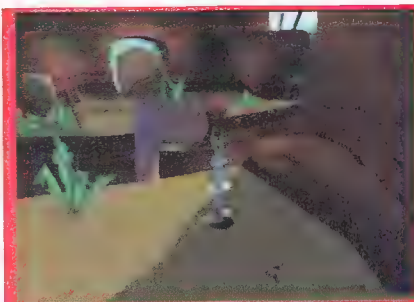


Lo sapevo, l'ha fatto...

superate alcune prove ideate dal mago Merlin Munroe, inizierà il viaggio di ritorno verso casa.

Visitando varie ere, dall'età della pietra alla futuristica Dimensione X, egli dovrà recuperare misteriosi simboli a forma di sveglia, le uniche chiavi per aprire varchi nel tempo sempre più vicini alla sua epoca.

La semplice trama non si riflette sul gioco che, già dalle prime battute, si rivela piuttosto articolato. Superato il tutorial e collezionati i primi simboli-sveglia, in relazione al loro numero e senza ordine cronologico si aprirà la strada sia verso nuove epoche, sia a vari livelli all'interno di esse. Vantaggiosa è la pos-

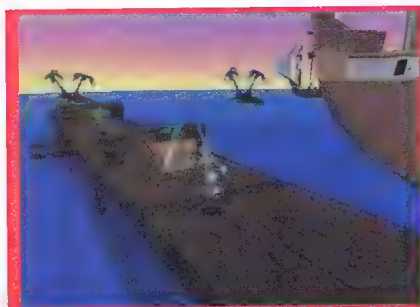


Non preoccupatevi, è erbivoro, non mangia conigli...

sibilità di tornare sui propri passi qualora si fosse tralasciato di recuperare qualcosa.

In contrasto con la struttura del gioco, i controlli sono semplici e permettono di compiere facilmente azioni quali saltare, atterrare dol-

cemente roteando le orecchie, camminare in punta di piedi per non svegliare i nemici e rotolare.



Qui avrete a che fare con pirati, granchi e ostriche

La grafica è di buona qualità e rispecchia lo stile dei cartoons della Warner Bros, caratterizzato da colori vivaci e brillanti. Anche l'occhio meno esperto apprezzerà l'ampia gamma dei particolari, segno di grande cura nella realizzazione confermata anche dalle pregevoli animazioni.

Simpatico il sottofondo sonoro, con musicchette ed effetti sonori che traggono ispirazione dai noti cartoons della Warner Bros.

Infine gridiamo al miracolo: fra le opzioni della lingua è stato incluso l'italiano e i doppiaggi seguono fedelmente le regole della nostra grammatica.

Cinzia Ungaro

NBA Pro '99

Campioni d'Europa!!

Fatti i dovuti complimenti alla sporca dozzina di Parigi torniamo a noi. Iniziano ad arrivare i capitoli targati "99" delle varie discipline sportive e Konami è la prima a sfornare il suo titolo dedicato all'NBA e aggiornato al 2 Maggio.

NBA Pro '99 è un gioco che rimane nella fascia dei prodotti medi a causa dei limiti nel settore della giocabilità e di una realizzazione tecnica non esaltante. Per quanto riguarda le opzioni e le modalità di gioco la completezza è più che soddisfacente (ci sono persino la gara di tiro da tre punti e gara delle

NBA Pro '99 è un leggero passo avanti rispetto al predecessore ma a mio parere resta inferiore ai titoli Electronic Arts e Sony, quindi vi consiglio di aspettare le loro release, sperando di avere per le mani finalmente un titolo un po' più realistico di quelli visti finora. Ho notato anche una crescente stereotipizzazione dei giochi di basket che iniziano ad assomigliarsi un po' troppo... perché non fare un gioco dedicato al basket europeo?

VOTO 6,5

PRO

- ✓ Tantissime opzioni ed editor dei giocatori
- ✓ Belle le animazioni, soprattutto quelle delle schiacciate
- ✓ Se si accetta qualche compromesso, dopo un po' di partite diventa divertente

CONTRO

- ✗ I soliti problemi di IA che lo rendono più che altro un arcade
- ✗ Ritmo di gioco abbastanza lento
- ✗ Realizzazione tecnica nella media



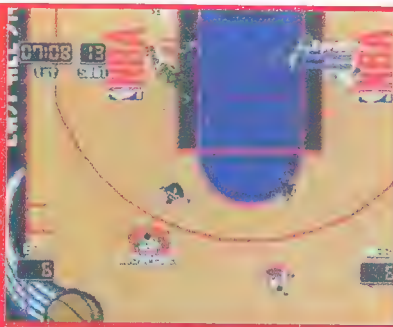
In questo replay Tim Duncan ci mostra perché è stato eletto MVP delle finali...

schiacciate). Anche nel prepartita si possono decidere alcuni parametri come le marcature e il quintetto base mentre in qualsiasi momento del gioco è possibile chiamare uno dei cinque schemi offensivi o difensivi. I controlli non sono difficili da padroneggiare se avete già giocato a qualche altro titolo del genere, in quanto non presentano grandi novità a livello di movimenti effettuabili (con pass e dribbling non sono più una novità). In realtà avrete bisogno di un periodo di rodaggio più che altro per abituarvi a ritmi e metro arbitrale, capire

che azioni si possono fare e quali è meglio lasciar perdere. Come in tutti i giochi dedicati al basket, infatti, anche NBA Pro resta a mio parere abbastanza lontano da quella che si può definire una simulazione. Chi come il sottoscritto gioca da molti anni non ci metterà molto ad accorgersi di quello

che dico, gli indizi sono molti e decisamente evidenti: si subiscono due o tre falli a partita, è impossibile prendere sfondamento volontariamente, ci sono playmaker bianchi alti 1.80 che schiacciano staccando in lunetta, e potrei andare avanti ancora per molto... A tutto ciò bisogna aggiungere la grafica di livello medio, dotata di ottime animazioni ma un po' spartana, e una generale lentezza del gioco che infastidisce dopo qualche azione. A quando un gioco di basket realistico?

Andrea Loiudice



L'inquadratura si può cambiare intervenendo sull'altezza, la posizione e il livello di zoom della telecamera virtuale



Di solito è meglio forzare il tiro con un stella piuttosto che tentare difficili azioni ragionate

Software House:	Game Arts
Sviluppatore:	ESP
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
N Giocatori	1

Grandia

L'orgoglio del Saturn sbarca finalmente su PlayStation!

Sarà Grandia all'altezza dell'accanita concorrenza?

Grandia: chiunque sia solo marginalmente interessato al mercato dei videogiochi su console ne avrà già sentito parlare abbondantemente. Uscito nel 1997, questo titolo si guadagnò la fama di miglior RPG per Saturn, vincendo un prestigioso premio al CESA di quell'anno e balzando nella prima settimana al terzo posto delle classifiche giapponesi, quindi conquistandone saldamente il primo posto.

Durante il 1998 si era rumoreggiato insistentemente di una versione occidentale, che avrebbe fatto oltremodo piacere a tutti gli appassionati. Ma come accadde per Lunar: Silver Star Story, la voce non ebbe seguito e si perse nel mare delle notizie infondate sul quale naviga l'intera industria dei videogiochi. Quindi, nel 1999 ecco il grande balzo, e finalmente il veliero Grandia approda sulla famosissima console Sony, dopo un piccolo lifting audio-visivo. E abbiamo ancora una volta a che fare con un RPG poligonale di chiaro stampo orientale, contenuto su due CD ricchi di sor-

prese e innovazioni. Ma andiamo con ordine: Non appena inserito il primo candidato CD nel lettore verremo piacevolmente sottoposti a una bellissima presentazione che mischia computer grafica di ottima fattura con elementi 2D dipinti a mano. Già dall'inizio si nota una spiccata tendenza al misticismo, visto che le immagini, del tutto scollegate tra di loro, puntano sulla spettacolarità piuttosto che su una linea



Ecco la schermata dei titoli, sullo sfondo un suggestivo veliero.

logica. Un aiuto decisivo e del tutto eccezionale è sicuramente dato dalla colonna sonora: un brano di eccellente fattura, completamente orchestrale, che si fonde con le immagini lasciando completamente attoniti. Una volta iniziato il gioco, e osservata una seconda, bellissima presentazione, si nota immediatamente la ricchezza delle ambientazioni 3D che ruotano abbastanza fluidamente sullo schermo. Un occhio allenato



Questi sono i combattimenti. Notate la barra in basso a destra che regola l'iniziativa.



La mappa di gioco. Potrete spostarvi semplicemente indicando la vostra destinazione.



Eccovi contro il Rock Bird. Le animazioni durante i combattimenti sono decisamente soddisfacenti.

Recensioni

Ci troviamo di fronte a un piccolo capolavoro che al momento in cui leggerete queste righe sarà disponibile per il grande pubblico americano. Un piacere per gli occhi. Un (enorme) piacere per le orecchie. Un gioiellino di design, di piccole innovazioni e di trama, Grandia vi farà trascorrere alcune tra le ore più piacevoli di sempre. Non andando incontro a grossi difetti, è veramente difficile trovare una ragione per non comprarlo. Forse il periodo in cui esce sul mercato americano non è proprio il più felice, ma se siete dei veri appassionati di RPG prendetelo in considerazione. "meglio di Breath of Fire 3." bello quasi quanto Xenogears. Non è molto impegnativo, non ha una trama complessa, ed è estremamente divertente. Se non vi lascerete trascinare nell'oblio da Final Fantasy VIII, sapete cosa fare.

Voto 8,5

PRO

- ✓ Colonna sonora stupenda
- ✓ Bella grafica
- ✓ Buona caratterizzazione dei personaggi

CONTRO

- ✗ Grafica a volte incerta
- ✗ Non troppo complicato
- ✗ Un po' leggero

noterà immediatamente un generale affaticamento dello schermo e una lieve incertezza nella coesione tra i poligoni. Questi leggeri problemi derivano dal fatto che comunque il motore grafico è stato direttamente mutuato da quello della versione per Saturn, che notoriamente non è in grado di gestire i poligoni con la stessa disinvoltura della PlayStation. Ecco dunque che un gioco potenzialmente allo stesso livello di Xenogears non lo può essere per via della sua natura di "conversione". Tuttavia, la grafica in se stessa è estremamente rigogliosa: le città, i dungeon e le zone all'aperto vantano un buon numero di texture diverse tra di loro, e tutte estremamente colorate, come vuole lo stile fumettistico tipico non solo di Grandia ma in generale dei titoli di Game Arts.

IL DREAM TEAM

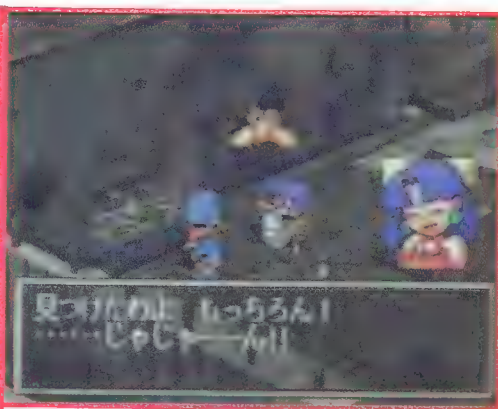


In un mondo medievale dall'aspetto un po' "metallico" già visto, per esempio, in Final Fantasy VI, ha luogo la nostra avventura, la quale è gestita da tre protagonisti principali. Il primo, il vero eroe della situazione, è un quattordicenne di nome Justin, un tipetto iperattivo dallo sguardo penetrante e dalla incessante voglia di fare, il quale è costantemente seguito da una ragazzina di otto anni di nome Sue, che vuole a tutti i costi fargli intendere che senza di lei lui sarebbe perduto, e che quindi deve prendere molto seriamente il suo ruolo di "protettrice". La

simpaticissima Sue porta sulla testa una specie di mozzarella alata chiamata "Pui", un animaletto molto misterioso ritrovato quando ancora il padre di Justin era vivo, che si esprime solo con i monosillabi "Puu Pu". Poco oltre l'inizio del gioco incontreremo su una nave l'affascinante Feena, quindicenne abitante di New Palm, la quale non riesce mai a trattenere la sua esuberanza; e da grande avventuriera gira sempre con il sorriso sulla bocca e la spada nella mano. I personaggi sono rappresentati mediante le due dimensioni, e riescono quindi a esprimere appieno la volontà della Game Arts di attirare come target dei loro videogiochi gli appassionati di animazione giapponese. La prima particolarità di questo gioco risiede nel fatto che quasi la metà è parlato, doppiato in giapponese con la consueta maestria che i nipponici rie-



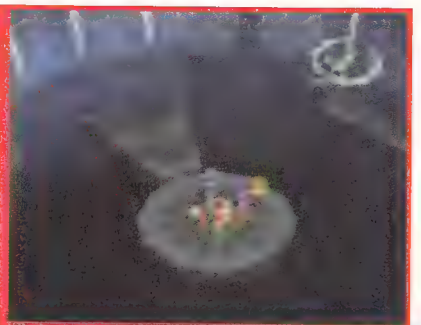
Una cenetta a casa di Justin. Potrete conversare con i commentari posizionando il cursore sopra di essi.



Jajaaan! Eccoti un grembiulino fatto da me! Sue è proprio schizzatissima.



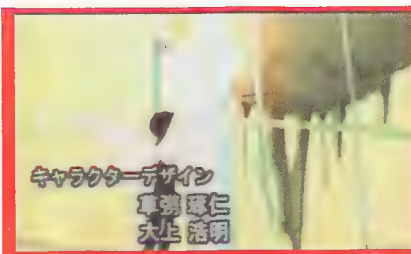
Il porto di Parm. Qui troverete un pezzo dell'armatura sacra richiastovi da quel bulletto di Gatsu.



Una camera che ruota sia esternamente che internamente. Uno dei piccoli enigmi di Grandia.



Ancora una visuale dipinta a mano proveniente dalla seconda presentazione.



Una fatina della popolazione perduta dispiega le proprie ali al sole nella seconda presentazione.



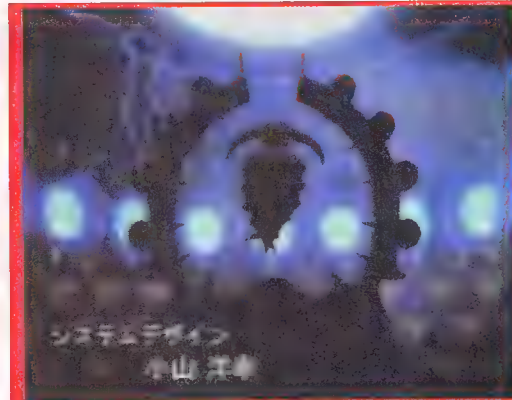
Il simbolismo cosmologico è una prerogativa degli ultimi giochi per PlayStation.



Una delle tantissime inquadrature suggestive della presentazione.



Myuren, uno dei due bracci del gran sacerdote, mostra la sua diffidenza che tanto piace alle donne.



La presentazione ci offre delle visioni davvero di enorme impatto visivo.

scono a instillare nei loro giochi. Abbiamo quindi un maggiore coinvolgimento dovuto al fatto che riusciamo a conoscere le voci di praticamente tutti i personaggi, sia primari che comprimari. Durante queste sequenze automatiche avviene un passaggio anche a livello musicale, e dalle già ottime musiche di accompagnamento delle varie aree di gioco si può passare a pezzi strumentali di grande impatto, uniti anche alle campionature reali degli effetti sonori, tramutando magicamente quegli spezzoni in veri e propri cartoni animati - ma poligonali.

TATAKAE!

Il sistema di combattimento apporta decisamente una ventata di novità, in quanto è un misto tra quello di Lunar, quello di Xenogears e quello di Tales of Destiny. Tanto per cominciare, i nemici saranno perfettamente visibili su schermo, e non appena vi noteranno faranno di tutto per raggiungervi. Non appena vi avranno raggiunto verrete trasportati in uno scenario poligonale in tema con la locazione visitata, e inizierete a combattere. Vi verranno offerte diverse possibilità per portare a segno i vostri colpi,

come "combo", "critical" o "abilità speciali". Non si combatte a turni, ma secondo un sistema a iniziativa. In basso a destra rispetto allo schermo difatti c'è una barra sulla quale ci sono stilizzati i ritratti di tutti coloro che partecipano al combattimento. Man mano che i combattenti raggiungono la fine della barra possono attaccare. Quindi potrà capitare un attacco a raffica, uno doppio, uno singolo, può capitare che tutti attacchino allo stesso momento oppure che ci sia un momento di stasi. Le abilità speciali sono belle da vedere, e tutto il combattimento si basa su una predominante prettamente caotica. Voi saprete esattamente cosa state facendo, ma sullo schermo non si vedranno altro che personaggi e mostri che si azzuffano in maniera incredibile, tra urla, voci e messaggi che dicono che avete effettuato una 2, 3 o 4 hit combo. Tutto questo, lasciatevelo dire, è tremendamente divertente. Le magie si basano su quattro scuole principali, ovvero Digan, Huy, Vaan e Keroma. Esse sono responsabili dei quattro elementi, e combinate con le scuole secondarie formano spesso e volentieri delle magie dagli effetti veramente scenografici, nonché altamente devastanti. Avanzare nel gioco sarà abbastanza agevole gra-



Il dispiegamento di aeromobile nella grande astronave dell'esercito di Gaarail.

zie a una trama sempre fresca e soprattutto altamente coinvolgente. Dei piccoli FMV dalla fattura squisita vi accompagneranno durante la vostra avventura, riaccendendo il vostro entusiasmo e facendo in modo che non abbandoniate mai Grandia, se non dopo averlo terminato.

Daniele Balestrieri

Software House:	Enix
Sviluppatore:	Tri-Ace
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	USA
Numero Giocatori:	1

Star Ocean: The Second Story

"Il destino dell'universo è in mano a due giovani provenienti da pianeti diversi..."

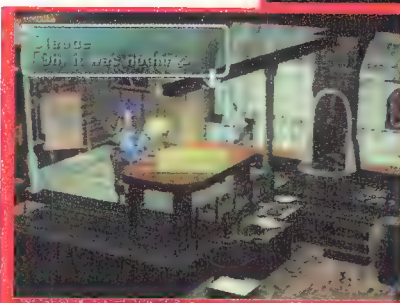
Una spada, qualche magia e il desiderio di aiutare le proprie famiglie basteranno per salvare il mondo?"

Il nome Enix è troppo spesso associato alla saga di Dragon Quest, seconda per popolarità solamente a Final Fantasy di Squaresoft. Questa software house giapponese, però, ha realizzato anche altri titoli interessanti, spesso mai apparsi in occidente. Uno di questi è Star Ocean, gioco di ruolo uscito su Super Famicom alcuni anni fa. Lo sviluppo del secondo episodio è stato affidato nuovamente a Tri-Ace, che ha curato anche la realizzazione del prequel. Il risultato è un buon gioco di ruolo, uno dei migliori mai apparsi su PlayStation.

RITORNO AL FUTURO

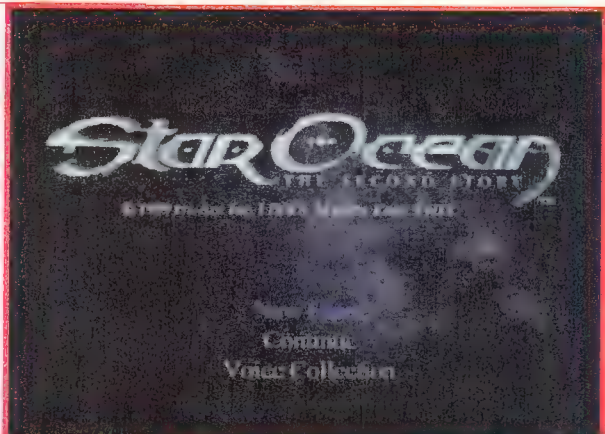
Durante una perlustrazione del pianeta Milocinia, il nostro protagonista (che risponde al nome di Claude Kenny), viene assorbito da un portale temporale che lo trasferisce in un mondo sconosciuto. Ben presto Claude farà la conoscenza di Rena Landford, una giovane ragazza che ci accompagnerà per tutto il gioco. Rena ci inviterà nel suo piccolo paese, Arla, dove scopriremo che la

tecnologia adottata è di gran lunga inferiore rispetto al pianeta dal quale Claude proviene. Da qui in poi i

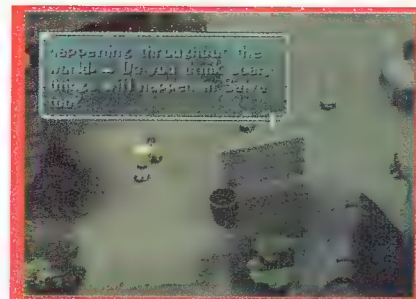


Gli interni delle case sono gradevoli anche se leggermente spogli.

misteri si infittiranno e dovremo muoverci di città in città per raccogliere nuove informazioni sul pianeta e cercare un altro portale temporale per ritornare nel nostro mondo. I personaggi sono stati caratterizzati con cura e presentano risvolti caratteriali degni dei migliori RPG (come Final Fantasy e Xenogears). L'ambientazione è di tipo futuristico, con astronavi che ricordano Star Trek e scenari simili a quelli di Final Fantasy VII. Dal



La schermata dei titoli. L'introduzione è ambientata nello spazio.



Nella tranquilla cittadina di Salvia l'inquietitudine regna sovrana.

punto di vista grafico ci troviamo di fronte a un'ottima produzione, con fondali prerenderizzati superbi, inferiori solamente a quelli di Final Fantasy VIII. Su tali fondali si muovono sprite bidimensionali di discreta fattura, che non perdono di definizione nemmeno nelle



inquadrature ravvicinate. Unico difetto è il troppo marcato contrasto tra fondali e personaggi; gli sprite risultano fin troppo colorati e spesso contrastano con i fondali, particolarmente realistici. In ogni caso ci troviamo di fronte a una realizzazione tecnica di tutto rispetto, inferiore solo a quella dei titoli Squaresoft.

BATTLE SYSTEM

Star Ocean si dimostra come un buon titolo sin dai primi momenti di gioco. Appena accesa la PlayStation potremo scegliere se ascoltare la musica in dolby surround, stereo o mono. Inoltre avremo la possibilità di scegliere fra tre tipi di combattimento diverso: il primo è lo standard, nel quale dovremo gestire autonomamente i combattimenti, il secondo è il semi-standard e il terzo è l'auto battle.

Nei combattimenti potremo utilizzare i tasti dorsali per assegnare particolari abilità o colpi al personaggio. Per esempio con L1 potremo utilizzare la nostra pistola per sparare ai nemici presenti sullo schermo. Il sonoro è solamente discreto, con musiche molto belle ma ripetitive e che portano alla noia dopo poche ore di gioco ed effetti nella media dei giochi di ruolo. Inoltre, l'ottimo parlato della versione giapponese è stato deturpato da un doppiaggio in inglese assolutamente fuori luogo, paragonabile al disastro commesso da Squaresoft con Xenogears.

La trama è avvincente e nasconde risvolti catastrofici, come guerre e dissapori, che danno al gioco un tocco di drammaticità difficilmente riscontrabile in un gioco di ruolo.



Il sistema di combattimento è in classico stile a turni.

Il personaggio viene controllato tramite l'utilizzo della croce direzionale, oppure con lo stick di sinistra del Dual Shock (supportato anche nelle vibrazioni, presenti persino nelle scene di intermezzo); inoltre potremo far correre il personaggio tramite il cerchio e accedere al menù di gioco. All'interno del menù potremo scegliere tra: specialty, items, equipment, skills, status e options. Se acquisteremo nuove armi o armature, queste verranno automaticamente equipaggiate al personaggio che le ha acquistate. In questo modo sarà più semplice evitare di acquistare nuovi oggetti e lasciarli cadere nel dimenticatoio all'interno di un menù ricco di oggetti.

Insomma, nulla in Star Ocean: The Second Story è stato lasciato al caso: filmati in Full Motion Video di ottima fattura, una grafica ottima, una storia incredibile e un'ottima caratterizzazione dei personaggi risultano i punti a favore di uno dei migliori giochi di ruolo per PlayStation. Purtroppo un'approssimativa realizzazione dei personaggi stona con la maestosità dei fondali.

Alberto Ziello

Star Ocean: The Second Story vede la luce in un periodo un po' particolare, caratterizzato dall'uscita di altri titoli dello stesso genere, peraltro di ottima fattura. La concorrenza con Grandia, Lunar: Silver Star Story e Jade Cocoon e l'attesa di Final Fantasy VIII e Suikoden 2, potrebbe far passare inosservato uno dei migliori giochi di ruolo della stagione. Se amate le storie futuristiche e il mondo degli RPG, questo gioco è assolutamente consigliato.

Voto 8

PRO

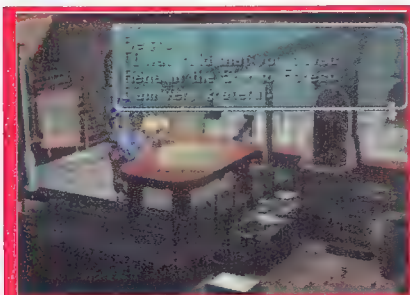
- ✓ Ottima realizzazione dei fondali.
- ✓ Storia incredibilmente coinvolgente.
- ✓ Sistema di combattimento innovativo.

CONTRO

- ✗ Personaggi bidimensionali poco adatti a fondali così maestosi.
- ✗ Concorrenza spietata di altri RPG.
- ✗ Sonoro al di sotto della media.



Le emozioni dei personaggi saranno evidenziate da fumetti.



In questo articolato discorso verranno svelati dei retroscena.



Alcune locazioni, come questa, sono davvero molto ispirate.



Quando combatterete con le armi causerete ingenti danni.



Software House:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1-2

Seiken Densetsu: Legend of Mana

"Io sono l'anima delle montagne che scavalcano le nuvole

Io sono la forza dei fiumi che scorrono al mare

Io sono il soffio di ogni essere vivente

Io sono l'amore

Io sono la vita"

Due anni di preparazioni, un budget miliardario e uno staff di oltre venti artisti si sono riuniti alla sede hawaiana della Square per creare l'ultimo, grande RPG del millennio.

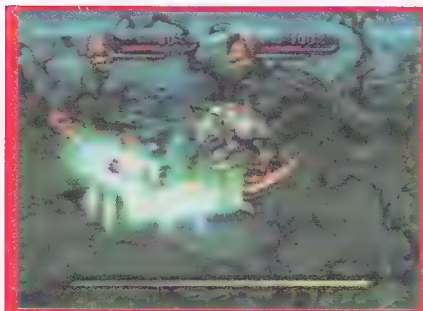
Mentre la superficie del mare videoludico è sconvolta dall'impatto generato da Final Fantasy VIII, sul fondo del mare, nell'oscurità immersa in una calma irrealistica, giace una piccola perla di purezza straordinaria, che cela al suo interno la freschezza dei boschi e la forza del fuoco: è Seiken Densetsu, attesissimo seguito di Secret of Mana, acclamato RPG che ha raggiunto il successo nel 1995 su Super Famicom.

Uscito dopo un paio di ritardi, questo gioco può facilmente rappresentare la summa dei giochi di ruolo su console. È un titolo a tratti originale, e certamente non passerà inosservato. Come RPG si presenta in maniera abbastanza inusuale, soprattutto in quanto stiamo parlando di una PlayStation. Infatti Seiken Densetsu è interamente in 2D, notoriamente uno dei punti che crea più "imbarazzo" alla grigia scato-

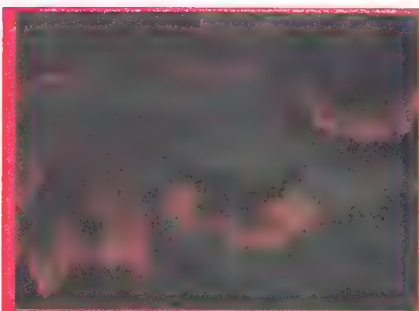


La schermata dei titoli. L'artwork è decisamente più classico del suo antecedente.

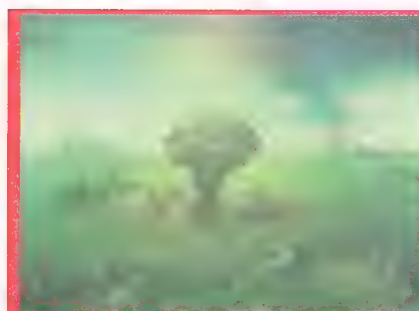
letta Sony. E non sappiamo davvero in che modo siano riusciti a creare del 2D così fluido, così lussureggiante, e soprattutto così definito. Ma andiamo con ordine.



Il primo mostro degno di tale nome, con ben 3 barre d'energia. In due però è più facile distruggerlo!



Nella musica drammatica, il mondo in rovina. Un po' Final Fantasy VI, quindi un po' capolavoro.



L'albero di Mana, enorme e possente nella sua maestosità. Uno spettacolo da brividi.

PASTELLI E ACQUARELLI

Tutta la grafica, sprite e fondali, è interamente dipinta a mano e direttamente digitalizzata su PSX senza alcun tipo di ritocco via computer. Se questo procedimento ha avuto come svantaggio una lavorazione molto più lunga rispetto a quella necessaria per i canonici RPG poligonali, come vantaggio ha sicuramente guadagnato un fascino fiabesco assolutamente senza pari. Tutte le locazioni sembrano uscite dal mondo di Tolkien o da tutti i libri di favole uniti insieme. Le casette

sono piccole, con grandi tetti spioventi e finestrelle dai contorni arrotondati, così come le strade e gli alberi, dotati di forme così sinuose che sembrano quasi morbidi al tatto.

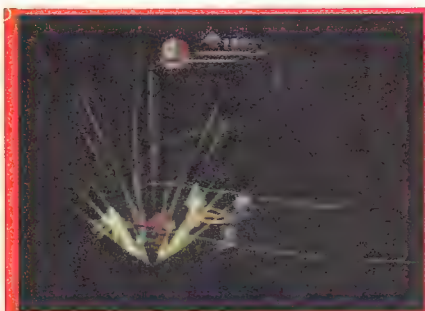
Anche i posti più tenebrosi, con piante che si muovono da sole e alberi che perdono le foglie in tempo reale, hanno un look fiabesco, che più che stupire per la loro bellezza non riescono a fare. Tutti i personaggi sono disegnati a regola d'arte secondo uno stile che potrebbe far impallidire Beatrix Potter, la disegnatrice americana che ha fatto crescere milioni di bambini con i suoi piccoli animali antropomorfi. I ritratti sono variegati e disegnati con tenui colori pastello, e se vi avvicinerete al vostro televisore riuscirete a vedere le delicate pennellate d'acquarello o i segni tutti paralleli delle matite. Laddove la gra-

fica 2D non riesce ad arrivare per dichiarati limiti tecnici, sopperisce in maniera egregia l'animazione 3D. Per far parlare alberi, montagne e laghetti la Square ha pensato di creare dei visi tridimensionali che si fondono perfettamente con l'ambientazione 2D circostante. Il fatto che siano solo sporadiche intrusioni ha fatto sì che la CPU non fosse mai sovraccaricata troppo, ed è quindi per questo motivo che le suddette parti tridimensionali risultano praticamente perfette, sia per definizione che per concentrazione di poligoni.

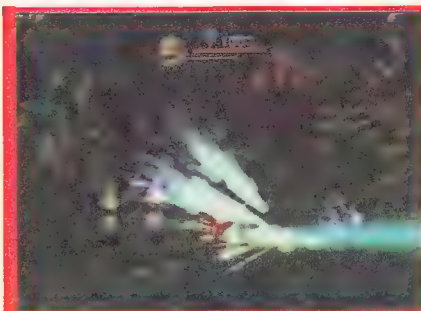
Parlando poi di grafica non si può assolutamente fare a meno di citare le due magnifiche presentazioni. La prima presentazione vi verrà regalata in apertura, come ormai è canonico. Si tratta di illustrazioni in 2D di ottima fattura (le stesse che poi incontrerete in varie locazioni sparse nel gioco) le quali scorrono davanti agli occhi dello spettatore, intercalate qui e là da effetti grafici e luminosi che ne impreziosiscono il valore. Il commento musicale, come

potrete facilmente immaginare, è assolutamente strepitoso. Si tratta di un bellissimo assolo di pianoforte, interrotto qua e là da intrusioni orchestrali di grande effetto. Il vero tocco di classe arriva con la seconda presenta-

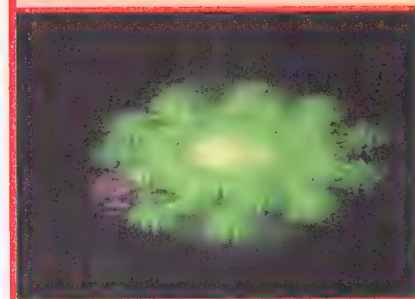
zione, quando potrete nella mappa la vostra casa. Vedrete l'albero di Mana in tutto il suo splendore circondato da luci e colori, e tutta una serie di bellissime immagini che fanno da sfondo a una canzone cantata in una lingua sconosciuta e dimenticata.



Hwoooooaarr!!! È partita la mossa speciale, e il nostro zombi farebbe bene a scappare!



Le mosse speciali, o "skill", hanno effetti grafici stupefacenti, anche le più banali come questa.



Questo è il cosiddetto "LandMake System". Nella ruota in basso a destra avrete gli artefatti a vostra disposizione. Sceglietene uno premendo quadrato, quindi piazzatelo ove consentito premendo cerchio. L'artefatto farà un po' di balletti sullo schermo con tanto di effetti speciali, e creerà la locazione del quale era testimone.

Recensioni

Un fantastico RPG. Piacerà a tutti gli amanti degli RPG canonici, piacerà ai fanatici dell'azione, piacerà ai tipi romantici, piacerà agli amanti delle cose belle. Legend of Mana è un prodotto curato fino all'inverosimile, dal packaging fino a all'ultimo dei dettagli. La grafica estremamente fumettosa potrebbe essere l'unico vero problema di questo titolo, e potrebbe fare allontanare coloro che vivono di pane e Quake 2. Beh, che ritornino pure al loro Quake 2, diciamo noi.

VOTO 9

PRO

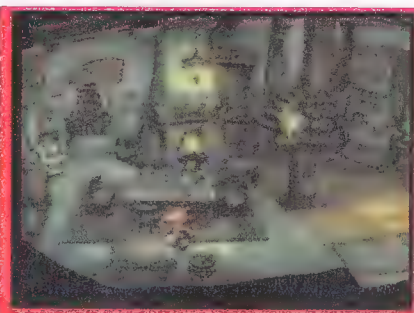
- ✓ Grafica di altissima classe
- ✓ Sonoro strepitoso
- ✓ Si può giocare in 2
- ✓ Curatissimo sotto ogni aspetto

CONTRO

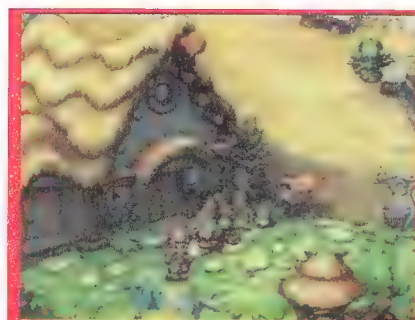
- ✗ Non molto difficile
- ✗ Trama un po' infantile
- ✗ Troppo fumettoso per alcuni

NEL RUOLO DI DIO

Ma ho detto "porrete la vostra casa". Vediamo di esplicitare meglio il concetto. La mappa del mondo di Seiken Densetsu si basa su un sistema teorico



Anche gli interni sono molto favoleggianti, ma lo stile ricorda quello di alcuni giochi Sierra per PC. Non è quindi totalmente scoperto per la prima volta.



Portiamo Nikita dalla teiera parlante dentro la casetta di marzapane. Er... le illustrazioni sono fenomenali.

evoluzionario denominato "Landmake System". In pratica il concetto è semplice. Potrete personalizzare le locazioni della mappa del mondo ponendole a vostro piacere, in modo concentrico, intorno alla locazione denominata "My House" che sarà la vostra base. Durante il gioco vi verranno consegnati degli artefatti, riconoscibili dalla sigla "AF", i quali servono esclusivamente a creare le varie zone che potrete esplorare. Solo portando a termine alcune missioni riceverete l'artefatto in grado di creare la prossima locazione, nella quale probabilmente riceverete il prossimo artefatto, e così via. Questo, a detta della Square, dovrebbe aumentare lo stimolo di rigiocare. Legend of Mana una volta portato a termine la prima volta, ma a mio giudizio non è la differente dislocazione delle zone a determinare il fattore sorpresa - dopotutto i luoghi sono sempre gli stessi, è solo la loro posizione che cambia. Una volta creata una zona "pericolosa" potrete entrarvi e combattere. Il sistema di combattimento è reduce dai passati



Il mercato di Domina. Ecco Nikita, un gatto che come tutti i gatti termina ogni sua frase con il verso "nya". Un tocco di classe.

Secret of Mana, ovvero è in tempo reale. In pratica occasionalmente il vostro caro RPG si trasformerà in un vero e proprio picchiaduro a scorrimento orizzontale. Una volta raggiunta una locazione con dei nemici, il vostro eroe e i suoi proseliti sguaineranno la spada

e inizieranno a combattere. Avrete il pieno controllo del vostro personaggio, e potrete parare, lanciare e colpire, nonché utilizzare un cospicuo numero di skill e di magie.

Le skill sono regolate da una barra d'energia che cresce a seconda del numero di colpi che porterete con successo contro un nemico, mentre le magie sono generate dai soliti spiritelli che acquisirete durante il gioco, come Undine, Salamander o Gnome, tutti nomi che i giocatori naviganti di Secret of Mana conosceranno benissimo. Il gioco non ha una trama globale, ma è suddiviso in più sottotrame, o "missioni", che dovrete portare a termine per poter proseguire. Le missioni vi verranno date per scelta, come nel caso della prima con il gattone Nikita, oppure per forza, come la missione dell'assassino a Gato.

Nella mappa del mondo troverete, in alto a sinistra, l'immagine di un semino che crescerà man mano che il tempo passa. Questo è nientemeno che una gemma dell'albero di Mana, che crescerà a seconda delle vostre azioni. La giocabilità è a livelli eccezionali, e raramente proverete un senso di frustrazione, visto che in caso di morte potrete ricominciare sempre dall'ultimo schermo che avete visitato. Prestate quindi attenzione ai combattimenti, perché la maggior parte non sono così semplici come pensate, soprattutto verso la fine. La grafica eccezionale, il sonoro ricco e di gran classe e la possibilità di giocare in due contemporaneamente, solo nel caso in cui avrete un seguace, fa svettare questo gioco in alto nella hit-parade dei giochi di ruolo su RPG. Se è vero che a giugno del 2000 uscirà anche in occidente, fatevi un favore. Compratelo.

Daniele Balestrieri



Recensioni

Software House:	Psygnosis
Sviluppatore:	Fube Industries
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

Attack of the Saucerman

**Diamo il benvenuto a Ed e Zunk
la coppia di alieni più atipica
dopo Toe Jam e Earl.**

Iniziamo col mettere le cose in chiaro: Attack of the Saucerman è brutto. Non mediocre o relativamente insufficiente, è proprio una feticchia. Questo sarebbe abbastanza per farvi girare pagina e archiviare il caso, ma seguite il mio ragionamento: vi spiegherò perché credo che, pur se vomitevole, questo sia uno dei giochi più esilaranti e geniali che abbia giocato su PlayStation.

LO ZIO DI BROOKLYN

Ai comandi di Ed, lo scopo è quello di salvare l'universo dai piani di conquista

Chi ha apprezzato film quali "Plan 9 from Outer Space" oppure gemme italiane come "Attila" sa che certe brutture possono trasformarsi in oggetti di culto, vere opere d'arte. Il voto che vedete qui sotto è solo un triste dovere. Se cercate un normale videogioco stattenne alla larga, ma se volete portare a casa qualcosa di memorabile pensate seriamente al titolo Psygnosis, arte allo stato puro.

VOTO 4

✓ Splendidamente brutto

✗ Tutto



Area 51. Zunk è ancora imprigionato nella cella, liberarlo non richiede un grandissimo sforzo mentale.

della Nedco. Lo svolgersi della storia, nella sua stupidità, riesce a rendere ancor più palpabile la sensazione di trovarsi davanti a un prodotto assolutamente trash; vi basti sapere che a seguito di uno scontro a fuoco precipiterete nell'Area 51, non proprio il posto più ospitale per due poveri alieni.

La meccanica di gioco è quella del classico arcade adventure in 3D: trovare oggetti, uccidere nemici, risolvere enigmi e raccogliere bonus.

Di fronte alle scelte estetiche utilizzate per Attack of the Saucerman si rima-



Ecco i Ned, i simpatici esserini che dovremo catturare lungo tutta l'avventura.

ne di sasso, un motore grafico così scarso non si è mai visto neppure nei titoli sviluppati con Yaroze. La nebbia maschera quella che altrimenti sarebbe la sagra paesana del pop up, nonostante ciò le costruzioni sono spartane e la glassa della quale sono ricoperte (ergo le texture) ha un valore discutibile.

Il primo impatto con il gioco è

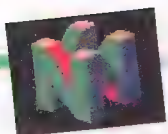


Il paesaggio è tristissimo, l'engine grafico più scarso del mondo

quindi tragico, ma se la vostra mente è abbastanza aperta avrete l'illuminazione. Gli sprite pixellosi e mal animati, i comandi legnosi, la totale stupidità dei nostri antagonisti così come il gameplay lento scontato si riveleranno essere l'apoteosi del B-Game, naturale evoluzione dei film di serie B. D'altra parte è lampante dal titolo l'intenzione di voler riprendere certa filmografia anni '50; questo gioco è un omaggio, si spinge oltre B-Movie (prodotto ispirato a Ed Wood e soci ma realizzato in maniera impeccabile), porta la spazzatura binaria verso nuovi orizzonti.

Marco Barbero

i ringrazia Multimedia Point di Alba (CN) per aver fornito il CD.



Recensioni

Monaco

Gp

I giochi dedicati alla Formula 1 sono sempre stati una nicchia di mercato molto importante.

Questo mese il Nintendo 64 ne offre ben due...

Software House:	Ubi Soft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-2



La visuale interna purtroppo è quasi completamente ingiocabile.

Posticipato di un paio di mesi, è finalmente giunto nei negozi Monaco Gp2, contemporaneamente all'uscita del suo cugino per Dreamcast, che trovate recensito in queste stesse pagine. Questa versione Nintendo però si trova a concorrere direttamente con F1 Gp 2, un gioco decisamente ben fatto, con il quale il titolo Ubi Soft perde lo scontro.

PROVE LIBERE

Monaco Gp 2 ha acquisito la licenza del celebre circuito di Montecarlo, ma non quella della FIA, dunque vetture e



Le modalità a due giocatori sfruttano lo split screen orizzontale o verticale come sempre.

piloti non corrispondono a quelli reali. E' comunque possibile rimediare in parte a questa mancanza, che peserà soprat-

tutto agli appassionati, usando l'editor presente nelle opzioni. I nomi sono dunque completamente editabili, ma non le scuderie e i loro colori che a dire il vero hanno poco a che spartire con quelli veri. Come spesso accade ormai, è offerta la possibilità di cimentarsi con il metodo di guida arcade (abbastanza inutile invero) oppure con quello simulativo. Le modalità di gioco mettono a disposizione una corsa singola, un intero campionato, il Time Attack, il gioco in coppia tramite split screen oppure una carriera da pilota. Quest'ultima opzione è discretamente



La sosta ai box è gestita bene tramite un menu che appare mentre l'auto imbecca la corsia.



Le partenze permettono di solito di guadagnare facilmente un po' di posizioni.



L'unica licenza de titolo Ubi Soft è proprio quella dell'affascinante percorso di Montecarlo.

originale e interessante: all'inizio riceverete le offerte di scuderie minori e sarete obbligati a correre con macchine dalle potenzialità limitate. Ottenendo buoni risultati con queste, però, i team



La fase dei settaggi è completa e ben fatta.

più blasonati non mancheranno di interessarsi a voi.

Prima di ogni gara si possono impostare diversi parametri, inerenti le condizioni della corsa (tempo atmosferico, numero di giri, incidenti, penalità, etc.) e, successivamente, la gestione della vostra monoposto. Da questo punto di vista Monaco Gp 2 è completo: freni, alettoni, altezza dal suolo, sterzo, sospensioni, pneumatici, cambio e gestione del carburante. Le condizioni atmosferiche sono variabili in tempo reale e dunque prima di incominciare ogni sessione di prove o la gara vera e propria vi viene fornito un bollettino meteorologico. Tutte le fasi di un gran premio sono riprodotte fedelmente, quindi potrete allenarvi con le prove libere del venerdì, qualificarvi in quelle ufficiali del sabato, riscaldarvi con il warm up e affrontare la gara. Nelle prove è possibile accelerare il tempo mentre siete ai box per non dover perdere ore inutilmente aspettando i tempi degli altri piloti.

QUALIFICAZIONI

Il modello di guida utilizzato per Monaco Gp2 è abbastanza soddisfacente sebbene non molto tecnico. Anche prendendo in mano il pad per la prima volta si riesce a tenere dignitosamente in carreggiata l'auto, perché la leva analogica risponde bene ai comandi impartiti e permette di guidare in modo pulito e semplice. Dunque basta un po' di pratica per diventare ottimi

piloti, ma quando questo accade la sfida perde un po' di mordente. Gli avversari (le cui capacità sono legate al livello di difficoltà selezionato), come ho notato anche in altre simulazioni di guida, per evitare incidenti lasciano via libera abbastanza facilmente e spesso basta ritardare un po' una frenata per infilarne una mezza dozzina, soprattutto durante le partenze affollate. A proposito di affollamento ci sono dei rallentamenti quando sullo schermo passano molte vetture, segno che il motore di gioco non svolge al meglio il suo lavoro. Gli ambienti sono riprodotti fedelmente, con sfondi curati e gli sponsor che campeggiano nelle stesse posizioni in cui si trovano nei circuiti originali. Le vet-



Gli incidenti non sono molto realistici: la manovrabilità diminuisce ma bisogna fare un frontale per rompere la macchina.

ture invece mancano di qualche poligono e hanno forme un po' squadrate che peggiorano man mano che le vedete allontanarsi davanti a voi. L'immane nebbia e il pop up sono molto limitati e



Come vedete gli avversari tendono a spostarsi dalla traiettoria migliore se li puntate, lasciandovi via libera.

Sono convinto che gli appassionati di automobilismo non saranno del tutto soddisfatti da Monaco, non tanto per la realizzazione tecnica (discreta), quanto per il modello di guida e il comportamento degli altri piloti. A tutti loro consiglio il rivale F1 Gp2. Il titolo Ubi Soft invece è più adatto a chi non cerca una simulazione definitiva ma un buon gioco ispirato al mondo della Formula 1.

Voto 6,5

PRO

- ✓ Guida semplice e intuitiva
- ✓ La modalità carriera è originale

CONTRO

- ✗ Qualche bug del motore di gioco
- ✗ Nomi dei piloti e scuderie inventati e solo parzialmente editabili
- ✗ Manca di realismo

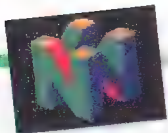
si notano solo in lontananza e in determinate circostanze.

Gli effetti sonori sono nella media ed è presente il parlato in italiano (come tutto il gioco) con interventi dai box e un commento piuttosto scarso.

WARM UP

Nonostante le decine di settaggi lo stile di Monaco Gp2 è chiaramente arcade, improntato all'immediatezza più che al realismo. Il comportamento della vettura in pista non lascia dubbi, ma resta da decidere se questo sia un pregio o un difetto. Secondo me non è ne uno né l'altro, semplicemente si tratta di una caratteristica del gioco di cui è bene siate informati. Io ho trovato la cosa apprezzabile durante le prime partite ma limitante a lungo andare, quando diventa troppo semplice portare a termine i gran premi con risultati positivi. Monaco manca di quel feeling che offrono i migliori titoli di guida, si lascia giocare ma non coinvolge come ci si aspetterebbe.

Andrea Loiudice



Quake 2

Software House:	Activision
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	Pal
N. Giocatori:	1-2

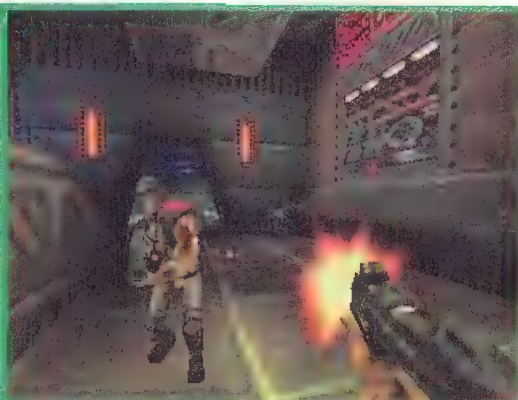
Quake II fa capolino anche su Nintendo 64.

Riuscirà la versione a 64 bit a stupire il popolo videoludico come fece quella per PC?

I parco giochi del Nintendo 64 è caratterizzato da un numero elevato di sparatutto in soggettiva, peraltro di ottima fattura, come 007 GoldenEye e Turok 2. Quake II rientra proprio in questa categoria e rappresenta uno dei migliori titoli (se non il migliore) del suo genere, non solo per Nintendo 64, ma per tutte le piattaforme attualmente in commercio. Ma andiamo con ordine.

■ CRASH, BOOM, BANG!

In Quake II il nostro compito è quello di eliminare tutti i nemici che si presentano davanti a noi, cercando di riportare il minor numero possibile di ferite, portando a termine obiettivi secondari, quali aprire porte oppure sbloccare determinati passaggi attraverso l'attivazione di leve o la detonazione di bombe. La particolare enfasi posta sul totale blastamento di tutto ciò che appare sullo schermo fa naturalmente passare in secondo piano elementi quali la trama e la componente strategica, ridotti al minimo. In Quake II dovrete più che altro preoccuparvi di superare determinate sezioni cercando di riportare un basso numero di ferite, oppure nascondervi dietro pareti per cercare di colpire il



E tu pensi di ammazzarmi? Ma smettila!

nemico alle spalle. Tutto qui. Già, perché nel titolo Activision questo sarà il nostro unico compito. I livelli schizzano via a una velocità impressionante, rendendo questo titolo particolarmente adatto a chi ama i titoli ricchi d'azione.



Qui dentro fa un po' caldo. Uff, speriamo di uscire in fretta...

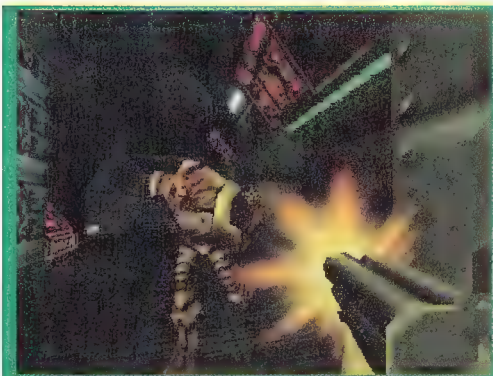
■ SINGLE O MULTI?

A livello grafico, Quake II si mostra come uno dei migliori giochi per Nintendo 64; sia



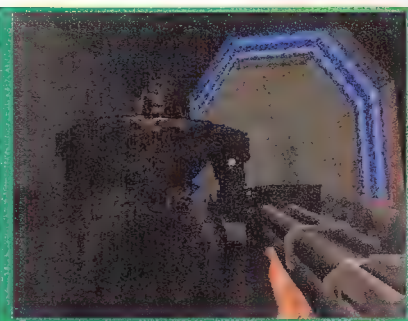
Non mi becchi, zozzone!

con l'espansione che senza, il gioco scorre via senza intoppi, con un frame rate stabile e ambienti ricchi di dettagli. Ovviamente la modalità a due giocatori risente di qualche piccolo rallentamento, peraltro di lieve entità. Le texture risultano piuttosto dettagliate, anche se, ovviamente, la versione a 64 bit non può reggere il confronto con quella per PC, caratterizzata da un dettaglio grafico più



Gli effetti di luce sono buoni, anche se inferiori a quelli della versione PC.

elevato (soprattutto se giocate senza espansione di memoria, periferica assolutamente indispensabile per tutti gli utenti della console Nintendo). Le modalità di gioco sono numerose: il single mode ci permette di affrontare il gioco a livello easy, medium o hard. Il multiplayer mode ci permette invece di dilettarci nel deathmatch (nel quale dovremo affrontare un altro avversario umano fino a quando il suo livello di energia non raggiungerà lo zero; a quel punto la sua energia si rigenererà

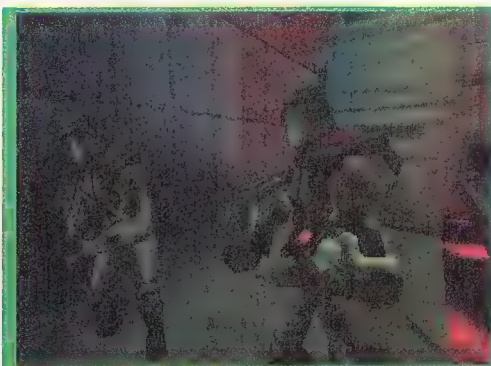


Questo mostro sembra parecchio arrabbiato! Usate le armi più potenti contro i nemici più grossi.

mentre la nostra rimarrà stabile sul livello precedente all'uccisione dell'avversario), nel fragteams, nel flagwars (dovremo recuperare la bandiera avversaria e portarla alla nostra postazione di partenza), oppure nel deathtag. Dal punto di vista sonoro bisogna dire che ci troviamo al di sotto della media dei giochi per Nintendo 64, con ottimi effetti ma

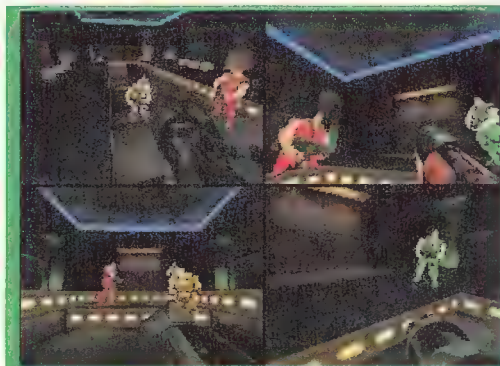
musiche quasi inesistenti.

A livello di opzioni, potremo settare il sonoro e customizzare Viper a nostro piacimento, fornendogli armature dei colori più disparati. Il controllo del personaggio si effettua tramite lo stick analogico e i 4 pulsanti direzionali di colore giallo presenti sul pad; con questi ultimi effettueremo i movimenti nelle 4 direzioni, mentre lo stick verrà utilizzato per il movimento a 360°. Per sparare dovremo invece utiliz-



Spesso vi ritroverete ad affrontare più nemici contemporaneamente.

zare il tasto Z, mentre per cambiare le armi potremo utilizzare a nostro piacimento i tasti A e B. L'arsenale a disposizione del nostro eroe è piuttosto ampio: potremo utilizzare semplici pistole, fucili di diverso tipo oppure lanciarazzi e lanciagranate, particolarmente utili negli scontri con i boss. I livelli si susseguono a ritmo incessante, mentre il numero di obiettivi da portare a termi-



Ecco una foto del multiplayer. Come potete vedere si può giocare addirittura in 4!

Quake II è una piacevole sorpresa. Il lavoro svolto dai programmatori Activision è sicuramente da lodare. La realizzazione tecnica impeccabile, l'ottimo sistema di controllo e la frenesia rendono questo titolo un must del genere, da avere assolutamente se siete amanti degli sparatutto. Purtroppo, la relativa facilità nel portare a termine le missioni potrebbe togliere parte del divertimento. Insomma, un ottimo gioco, ma non un capolavoro.

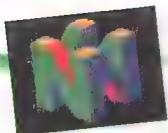
VOTO 8

- PRO**
- ✓ Ottima realizzazione tecnica
 - ✓ Buona IA degli avversari
 - ✓ Sistema di controllo impeccabile

- CONTRO**
- ✗ Piuttosto ripetitivo
 - ✗ Sonoro sotto la media

ne aumenterà con il passare del tempo. Purtroppo il punto debole di questo gioco è l'assenza di strategie da adottare durante la partita. Il genere degli sparatutto è stato creato proprio per fornire del sano divertimento al giocatore, senza imbrigliarlo in difficili rompicapi, lasciando all'azione il completo predominio. Purtroppo però, Quake II segue fin troppo questo schema prefissato, tanto da poter infastidire i giocatori alla ricerca di qualcosa di davvero impegnativo. Portare a termine le varie missioni non sarà sicuramente un'impresa particolarmente ardua, soprattutto dopo aver fatto conoscenza in modo adeguato con i comandi del pad. Quake II è tutto qui: uno sparatutto bello, frenetico e graficamente accattivante, ma pur sempre uno sparatutto, con i suoi pregi e i suoi difetti.

Alberto Ziello



Software House:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-2

Mystical Ninja Starring Goemon

**Personaggio sedicibittiano per eccellenza,
Goemon torna alla carica anche sul Nintendo 64,
e lo fa alla grande...**

In questi ultimi mesi la Nintendo sembra essersi definitivamente svegliata da un lungo letargo, nato qualche tempo dopo la comparsa nei negozi dello scatolotto a 64 bit. L'uscita di titoli sempre più curati e l'annuncio della nuova console a 128 bit (prevista per il 2000), hanno dato nuova linfa vitale a uno dei più grandi colossi nipponici, sfiorito per colpa di una console che non è riuscita ad entrare nei cuori dei giocatori, come invece fece il Super Famicom. La Nintendo deve ringraziare in parte la Konami, artefice di questa rinascita grazie a titoli del calibro di International



Nel gioco potremo salire in sella a cavalli di vario tipo, in modo da completare i livelli in un tempo decisamente inferiore.

Superstar Soccer '98, Castlevania 64 e l'ottimo Mystical Ninja 2, gioco nel quale la software house giapponese è riuscita a miscelare sapientemente sezioni platform a elementi tipici dei giochi di ruolo.

IL RITORNO DEI FANTASMI

La storia di Mystical Ninja 2 gira attorno al furto della "Ghost return machine", una macchina in grado di far ritornare in

vita i fantasmi. Inventore di tale apparecchio è l'anziano Wiseman, amico di Goemon ed Ebisumaru, personaggi principali del gioco. Purtroppo, però, durante l'esperimento l'invenzione viene rubata dalla perfida Bismaru, che la vuole utilizzare per scopi malefici. Compito di Goemon ed Ebisumaru è ovvia-



Ecco Beat Mania che consegna a Sasuke il prezioso "Entry Pass" che gli permetterà di entrare nel castello Edo.



I negozi risultano molto utili per poter fare rifornimento di provviste e oggetti di diverso tipo.



Qui dentro fa un po' caldo. Uff, speriamo di uscire in fretta...

mente quello di recuperare la macchina e restituirla al legittimo proprietario.

In Mystical Ninja 2 possiamo utilizzare ben 4 personaggi, ognuno dotato di abilità, velocità e armi completamente differenti. Inizialmente potremo cominciare l'avventura solo con Goemon ed Ebisumaru ma successivamente incontreremo altri 2 personaggi (tra cui il prode Sasuke) che si uniranno al nostro "party" e che potremo utilizzare in qualsiasi momento dell'avventura. Il gioco è diviso in 2 parti ben distinte: i livelli a schema "prefissato" in stile Klonoa e Pandemonium!, e i livelli perlustrabili a nostro piacimento, dove possiamo decidere o meno se visitare alcune locazioni. In questo secondo tipo di livelli, l'interazione con i personaggi rappresenta un elemento fondamentale e ci permette di proseguire nel gioco in modo più scorrevole. Le città sono ricche di negozi e case, visitabili in lungo e in largo e disegnate con l'inconfondibile stile nipponico. Graficamente ci troviamo di fronte a un

ottimo titolo: le texture sono buone e i fondali risultano estremamente realistici; inoltre non si nota il benché minimo rallentamento, nemmeno quando i nemici su schermo diventano numerosi. L'uso dei colori è particolarmente azzeccato, con tonalità piuttosto accese che vanno a braccetto con il look fumettoso dato ai protagonisti dai programmatori Konami.

Ottimo anche il sonoro, con musiche realizzate con cura e adatte a qualsiasi situazione ed effetti nella media.

AVVENTURA, RPG O PLATFORM?

Inserire Mystical Ninja 2 in un genere ben preciso è un compito piuttosto arduo. Infatti, il titolo Konami presenta elementi presi di peso da diversi generi, tanto da risultare completamente differente da qualsiasi titolo presente attualmente in circolazione per Nintendo 64. Alcune sezioni sono molto simili ai platform 3D a schema "prefissato" presenti in quantità industriale sulla PlayStation, mentre i livelli cittadini ricordano molto da vicino gli Action RPG alla Zelda o Brave Fencer Musashi. La mancanza di punti ferita e l'impossibilità di far crescere d'esperienza i personaggi, ci allontanano invece dal genere dei giochi di ruolo, per avvicinarci alle più classiche avventure. Mystical Ninja 2 è inoltre caratterizzato da una serie di sottogiochi ai quali possiamo partecipare solamente se ne abbiamo voglia e che possono essere tralasciati in caso volessimo proseguire nel gioco a velocità sostenuta. Ricordate, però, che concentrarsi unicamente sulla storia

Mystical Ninja 2 Starring Goemon è l'ennesima ottima prova fornita da Konami, capace di creare un gioco innovativo e che va controcorrente rispetto alle attuali produzioni per Nintendo 64. Il risultato finale è sicuramente buono: ottima grafica e giocabilità alle stelle caratterizzano questa nuova produzione che sarà in grado di far divertire grandi e piccini. L'acquisto di Mystical Ninja 2 è quindi consigliato a tutti, nonostante lo scarso livello di difficoltà e i dialoghi totalmente in inglese.

Voto 8

PRO

- ✓ Giocabilità alle stelle
- ✓ Ottimo sonoro
- ✓ Elevata varietà di situazioni

CONTRO

- ✗ Crediti infiniti
- ✗ Scarso livello di difficoltà



C'è puzza di bruciato... Il DJ si chiama Beat Mania, proprio come il popolare rhythm-game di Konami!



Questo scheletro è un "osso" duro... Nonostante il gioco di parole, questo boss vi darà del filo da torcere.

principale vi farà perdere gran parte del divertimento del gioco, senza contare che girando qua e là in cerca di missioni "secondarie", potrete recuperare nuove abilità che vi permetteranno di superare alcuni ostacoli in maniera più agevole. Uno degli elementi fondamentali di Mystical Ninja 2 è l'alternarsi del giorno e della notte. Durante l'avventura dovremo vedercela con nemici diversi in base al periodo della giornata nel quale attraverseremo un dato livello. È infatti possibile affrontare un livello in condizioni favorevoli, cioè con il sole ben alto e nemici più deboli, oppure di notte, con il rischio di affrontare nemici ben più coriacei. Purtroppo i crediti infiniti rovinano in parte questo aspetto, permettendo al giocatore di poter ripetere le stesse sezioni anche 100 volte. Infine, bisogna ricordare che in Mystical Ninja 2 è presente una modalità a 2 giocatori, nella quale è possibile cooperare per proseguire nei livelli senza intoppi.

Alberto Ziello



Recensioni

F1

World Grand Prix 2

Software House:	Nintendo
Sviluppatore:	Paradigm
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	Pal
N° Giocatori:	1-2

Se rientrate nella normalità probabilmente il primo circuito che provate in un titolo di Formula 1 è quello di Monaco (le altre scelte del classico italiano sono Monza e Imola). Non fatelo con F1 World Grand Prix 2, avreste un'idea sbagliata del gioco; non perché sia visivamente orripilante (l'opulenza grafica è uno dei plus di prodotto) ma semplicemente perché fare più di 2 giri senza spalmarsi "a mo' di formaggio" contro le barriere è al di là delle capacità umane. Rovinare così la mecca dell'automobilismo mondiale sarebbe sufficiente a depennare questo titolo dalla lista della spesa, meno male che di qualità il ragazzo ne ha da vendere. Ironicamente ciò che rende ingiocabile Montecarlo è anche uno degli aspetti migliori del nuovo titolo di Paradigm: la velocità. Nessun titolo su qualsiasi sistema (PC compresi) riesce a rendere così bene la sensazione di sfrecciare a 300 Km/h. Ma andiamo con ordine: di carne al fuoco ce n'è molta.

Paradigm ha voluto realizzare un titolo simulativo. Fedelissimi degli arcade andatevene, qui un buon settaggio del veicolo è essenziale per vincere così come il conoscere a memoria ogni circuito evita il succitato effetto "formaggio" e la derisione da parte degli astanti. Oltre alla gara secca, il time trial e il campionato (con tanto di prove del venerdì e sabato, qualifiche e warm up) si può prendere parte ad alcuni momenti topici della stagione 1998. Inoltre è



Ecco come è ridotta la Ferrari dopo un solo giro sul circuito di Monaco. C'è più rosso sul display che a una Festa dell'Unità.

possibile impostare un buon numero di opzioni quali le condizioni climatiche (che possono variare anche durante la gara), il livello di difficoltà (che influisce non solo sulla bravura degli avversari ma

Inizia l'ondata che darà dignità ai racing game anche su Nintendo 64.

Ecco il primo campione...

anche sulla solidità delle vetture), attivare gli eventi del campionato 1998 e altro ancora.

GIOIE E DOLORI

Pur essendo mostruoso graficamente, F1WGP2 presenta alcune pecche. Le



L'attenzione al dettaglio è maniacale, i cruscotti delle vetture sono stati riprodotti fedelmente. Qui si vede il singolare volante della Mac Laren.



Fisichella è in terza fila. Guardate che grafica, ci si potrebbe scordare di essere davanti a un videogioco. Non fosse per il filtering..



La Jordan è una delle monoposto più belle con il suo truzzissimo serpente sul musetto.



Contromano ai 250 all'ora e in rotta di collisione con Coulard. Squalificato? Figuriamoci!



I modelli poligonali delle auto sono splendidi. Questa Sauber sembra vera.



I soliti due imbecilli al volante. Notate l'effetto della terra sollevata dalla monoposto. Belo, belo.

vetture sono molto belle da vedere così come circuiti, realizzati benissimo, particolareggiati e ricchi di elementi a bordo pista; i colori sono realistici e il velocissimo motore grafico non perde un colpo, migliorando ulteriormente quello del prequel che a volte dava cenni di cedimento e presentava un po' di pop up negli elementi minori (come i lampioni a Montecarlo). Insomma, sarebbe perfetto se non fosse per la nebbia che fa capolino in lontananza (permettendo comunque una buona profondità visiva) e il bilinear filtering che rende un "paciugo" tutto ciò che non è in primo piano. Al problema si potrebbe ovviare con l'espansione, ma il suo utilizzo è limitato allo stoccaggio di un maggior numero di giri da rivedere nel replay. Uno spreco. La guidabilità è eccellente, le auto si comportano in maniera realistica risultando più maneggevoli rispetto al primo episodio, dove avevano un'irritante tendenza a intraversarsi e un'eccessiva resistenza all'inserimento in curva. Nell'orgia simulativa, stupisce che alcuni elementi siano stati omessi o semplificati oltremodo: si viene squalificati se si sorpassa con la bandiera gialla ma nulla succede se percorriamo la pista contromano; è presente una sorta di ABS (premendo due volte B) ma è impossibile perdere il controllo in accelerazione; i comandi sono sublimi (lo stick replica il

volante, quindi per curvare al massimo lo si deve spostare nella diagonale bassa) ma si riesce a far compiere all'auto un irrealistico effetto pendolo. Elementi che rendono palese un conflitto interno da parte dei programmatori allestiti dall'idea del simulatore perfetto, ma impauriti dall'alienarsi una fetta troppo grande del bacino d'utenza. Degna di nota è l'IA, migliorata notevolmente rispetto al prequel dove bastava bloccarsi in una curva per formare una coda degna del 15 agosto. I concorrenti sembrano umani, sbagliano le staccate, si fermano ai box, si toccano tra di loro e in generale rendono la gara molto realistica: non capita mai di vedere giungere tutti al traguardo.

Buono il sonoro con perfette repliche del rumore dei motori e con comunicazioni dai box sempre precise e attinenti allo svolgimento della gara. Demenziale invece il suono che accompagna gli urti con le barriere: devono aver campionato l'uomo di latta che prende a craniate il giallo pavé.

La modalità a 2 giocatori è una lussuria. Divertentissima anche se la nebbia è più accentuata e non sono presenti tamarri controllati dalla console.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point di Alba (CN) per la cartuccia

F1 World Grand Prix 2 è migliore del predecessore. Più che la grafica è stata migliorata la guidabilità e il gioco ne guadagna. Peccato solo per qualche incoerenza a livello simulativo, per l'effetto sfocatura e per la deturpazione di cui è stata oggetto la pista di Monaco (più guidabile nel prequel). Uno dei migliori giochi di F1 mai prodotti, ma c'è ancora spazio per migliorare.

Voto 8,5

PRO

- ✓ Fluida e veloce
- ✓ Grande guidabilità

CONTRO

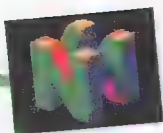
- ✗ Grafica sfocata
- ✗ Monaco, sigh...



Il display è ricco di informazioni ma è anche ingombrante. Peccato che eliminando non rimangano i tempi sul giro.



Un attacco di Fisico che cerca di ritardare la staccata. Molto rischioso sul bagnato



Dopo 16 anni dall'uscita del capostipite, arriva sul 64 bit Nintendo il nuovo capitolo della saga di Lode Runner. Riuscirà ad avere il successo dei precedenti?

Lode Runner 3D

Software House:	Infogrames
Sviluppatore:	Big Bang
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	Pal
N. Giocatori:	1

numerosi episodi di Lode Runner, editi sia per computer (Atari 800 e altri), che per console (Nes), non sono stati dimenticati dagli inguaribili nostalgici. Una versione tridimensionale, quindi, non può che fare piacere al popolo videoludico.

La versione 3D, dicevamo, è uscita sull'ammiraglia Nintendo, in una cartuccia da 64 mega. Chiaramente dovrete impersonare l'eroe di turno, andare sul pianeta Pandora, sconfiggere il malvagio imperatore Monk e tornare vivi sulla terra.

Scordatevi la libertà di movimento presente in Banjo-Kazooie, poiché in



Come vedete la grafica è semplicistica, eppure è lenta.

Lode Runner 3D dovrete seguire dei cammini prefissati. Il gioco, infatti, non vuole essere un platform, ma un puzzle game. Per superare ognuno dei 100 livelli, dovrete ragionare, capire bene la conformazione dello stage e, infine, agire. Se salterete i primi due punti, giungendo direttamente al terzo, molto probabilmente rimarrete intrappolati da qualche parte, e sarete costretti a ripetere lo schema.

La colonna sonora di Lode Runner, di

discreta fattura, risulta essere estranea al gioco stesso. L'abilità dei programmatori, infatti, è stata quella di comporre una musica che non disturbasse il giocatore dalla sua "spremuta di meningi". A livello grafico, invece, non ci siamo. Insomma, l'engine grafico deve sobbarcarsi un lavoro minimo, e, in relazione a questo, la qualità è davvero scadente. Lo stesso protagonista risulta troppo "blocchettoso" e anonimo e i livelli sono formati quasi esclusivamente da cubi. Nonostante questo, dovremo sopportare un frame rate a volte incostante e l'inesistenza dei fondali. Potete ben capire quanto sia rimasto deluso dal lavoro grafico svolto dai Big Bang. Se avete amato i vecchi capitoli o impazzite per i puzzle game, Lode Runner 3D potrebbe essere il titolo che fa per voi, soprattutto per la grande mancanza di concorrenza sulla console Nintendo. D'altronde, come tutti noi sappiamo bene, in questo genere di giochi la grafica ha un ruolo secondario, l'importante è che ci siano enigmi. E nel titolo Infogrames ci sono, e sono di ottima qualità.

Brando Astrua

Per fare un commento "universale", cioè che valga per tutti, devo prima di tutto dividere i videogiocatori in due fasce differenti. Gli amanti dell'azione, i cosiddetti "smanettatori", e coloro che preferiscono pensare bene le proprie mosse. La realizzazione tecnica, per entrambe le fasce, risulta mediocre, ma se i primi devono stare lontani dal gioco, i secondi, dopo un attento esame, possono procedere tranquillamente all'acquisto.

VOTO 6

PRO

- ✓ Enigmi "spremi-meningi"
- ✓ Ottimo se amate i puzzle game

CONTRO

- ✗ livello grafico davvero scadente
- ✗ noioso per gli amanti dell'azione



Il nostro eroe si troverà davanti i classici enigmi in stile Lode Runner.



Un sorriso per Check Point, prego. Peccato per il gioco...

Stessa CPU, stessa RAM
stesso HARD-DISK
stessi MHz



diverso il costo.

DA OGGI POTETE CONFIGURARE IL VOSTRO COMPUTER
COME MEGLIO SI ADDICE ALLE VOSTRE ESIGENZE.
RUN È LA NUOVA LINEA DI COMPUTER ASSEMBLATI.

DA OGGI POTETE SORPRENDERVI PERCHÉ SOLO DA
INFOWARE ITALIA, PRESENTE SUL MERCATO DA OLTRE
10 ANNI, TROVERETE QUALITÀ, PROFESSIONALITÀ ED
ESPERIENZA. SCOPRIRETE INOLTRE CHE A PARITÀ DI
PRESTAZIONI, I COMPUTER NON SONO TUTTI UGUALI,
LA DIFFERENZA È IL PREZZO.

INFOWARE ITALIA FA LA DIFFERENZA

RUN 450
con Processore Intel® Pentium® III a 450 MHz

Motherboard **Asus**
Hard Disk **Quantum 4,3 CR**
Ram **64 MB**
Drive **1,44 MB**
Scheda Video **Matrox G200 8 MB**
Scheda Audio **Creative 64 PCI**
Lettore CD ROM **40x**
Tastiera **WIN98** - Mouse **PS/2**
Cabinet **Midi Tower ATX** - Casse
Microsoft Windows 98 second edition
Monitor **Sony 17" 210 EST**

Stampante
Lexmark 1100 color
in omaggio

Lire 2.499.000*
(IVA Inclusa)
Prezzo in EURO 1290,63

*Salvo esaurimento scorte



SEDE LEGALE ED AMMINISTRATIVA
Via M. Boldetti, 27/29 - 00162 Roma
Tel: 06.86321576 (ric. aut.)
Fax: 06.86321596 - www.infoware.it
E-mail: infoware@infoware.it

C. COMMERCIALE "RE DI ROMA"
Via Siponto, 11
00183 Roma
Tel: 06.77203815 (ric. aut.)
Telefax: 06.77203496

C. COMMERCIALE "AUCHAN"
CASAL BERTONE
Via Alberto Pollio, 50 - 00159 Roma
Tel: 06.43562602 (ric. aut.)
Telefax: 06.43562609



Software House:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Giocatori:	1-3

Street Fighter Saikyo-ryu Dojo Zero 3

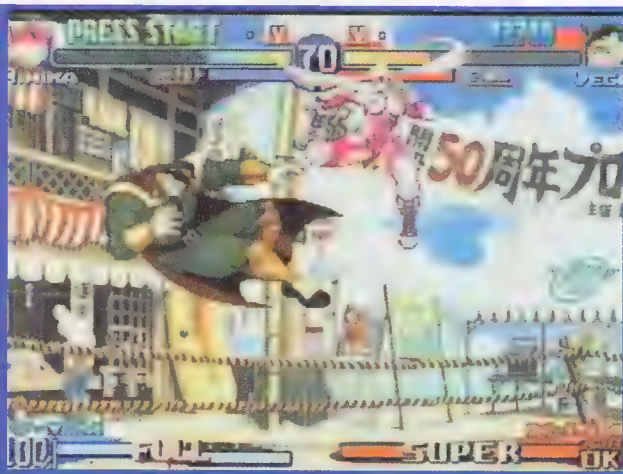
Due personaggi, gli ormai mitici Ken e Ryu, una manciata di incontri e quella mitica Ha-Do-Ken, il colpo allora definitivo, che permetteva a quelli che sapevano eseguirlo con sicurezza di essere guardati con rispetto dai ragazzini che frequentavano le sale giochi.

Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti, e quel picchiaduro si è evoluto fino ad approdare sul bianco gioiellino Sega nella sua versione Zero 3 (che in occidente, per motivi oscuri, verrà rinominata Alpha 3).

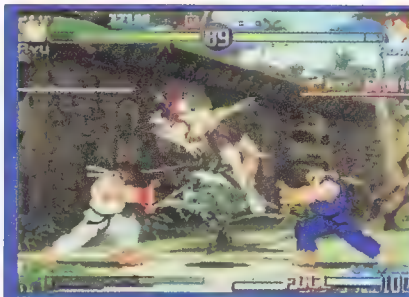
MAMMA MIA, QUANTE!

Già dalla schermata delle opzioni, veramente densissima, si può intuire quanto questo titolo sia, per spessore e profondità, il non plus ultra nel genere ormai dominato dalla Capcom dei beat'em up bidimensionali. Oltre al classico Arcade Mode, infatti, potremo cimentarci nel Survival Mode, in cui affronteremo gli incontri utilizzando l'energia rimasta in quello precedente, nella Dramatic Battle, nella quale uno o tre giocatori potranno battersi in divertentissimi scontri due contro uno, nel VS e nel Team Battle Mode, classiche opzioni a due giocatori, nella Final Battle, modalità in cui affronteremo

Vega (in occidente Bison, chissà poi perché...) in una battaglia all'ultimo sangue, per finire con il World Tour, una sorta di Story mode in cui il personaggio scelto (tra ben trentaquattro differenti, mutuati dalle varie incarnazioni di Street Fighter, nonché da Final Fight)



La foto, pur essendo molto dinamica, non rende giustizia all'impressionante velocità e fluidità.



La dramatic battle in tutto il suo splendore... Un doppio Ha-Do-Ken di Ken e Ryu.

dovrà affrontare prove differenti in giro per il mondo, guadagnando esperienza e mosse speciali. Oltre agli incontri standard, infatti, ci saranno gare da affrontare con pochissima energia, altre con un tempo limitato, e così via. Da notare che i personaggi creati con questa opzione, possono poi essere caricati attraverso l'Entry Mode, e riutilizzati negli altri sistemi di gioco.

TU DI CHE ISM SEI?

In tutte le modalità di gioco dovremo scegliere il sistema di combatti-



Eccola, in tutto il suo splendore... La schermata delle opzioni!



Ecco la schermata di potenziamento del personaggio nel World Tour... Bella, eh?

mento tra quattro differenti (è presente anche una modalità classica che riprende il semplice sistema a una barra dei primi due Street Fighter, e risulta molto adatta ai principianti), per arrivare poi alla scelta degli ISM. Cosa sono questi ISM? E' presto detto; sono tre modalità differenti di combattimento che faranno sì che il personaggio abbia a disposizione un certo tipo di mosse, mancando però di altre caratteristiche. Ma vediamo questa funzione più nel dettaglio. La prima opzione è denominata X-ISM e ricalca il sistema di gioco già visto in Street Fighter 2 Turbo (in Giappone SFIX). Avremo pertanto una sola supermossa, e non sarà possibile effettuare parate volanti o Tech Hits. Di contro i nostri colpi causeranno un maggior quantitativo di danni.

La seconda opzione, chiamata Z-ISM, invece, utilizza il sistema di gioco di Street Fighter Zero, nel quale avevamo la possibilità di parare in volo e di effettuare un numero maggiore di supermosse. L'ultimo sistema, il V-ISM, utilizza invece le custom combo, caratteristica dominante di SF Zero 2, al posto dei colpi speciali. Insomma, grazie a questo sistema è davvero possibile giocare a SFZ3 in tantissimi modi diversi, per cui vi ci vorrà tempo e fatica per poterlo padroneggiare in ogni sua parte.

A questo bisogna aggiungere un nuovo sistema di parate, che, assieme al World Tour mode, ricorda non poco un certo gioco di una casa concorrente, il cui secondo episodio è in arrivo proprio per Dreamcast. Come in quel beat'em up, infatti, ogni volta che effettuerete una parata, un'apposita

barra decremerà, e quando arriverà a zero... niente più parate! Così i giocatori catenacciari che parano ad oltranza, nella speranza di vincere al Time-Up, sono sistemati...

UNA GIOIA PER GLI OCCHI...

La grafica del gioco è davvero mozzafiato: senza una minima perdita in termini di frame rate, ci troviamo di fronte ad una velocità di gran lunga superiore a quella della versione da bar, e anche nella Dramatic Battle non si notano rallentamenti di sorta. Il sonoro è, come al solito, ottimo, pieno di grida e "Ha-Do-Ken" campionati.

In conclusione, questo Street Fighter Zero 3 è la sublimazione del picchiaduro 2D, con una selva di opzioni che permettono al giocatore di crearsi il tipo di gara che preferisce, con una catterva di personaggi (anche se molti personaggi risultano essere poco più di cloni di altri, e non sto parlando solo di Ken e Ryu), un'ottima giocabilità tipica dei picchiaduro Capcom e una longevità garantita sia dalle opzioni

Street Fighter Zero 3 nella sua incarnazione per Dreamcast è fantastico. Un appunto alla Capcom va comunque fatto. E' davvero il caso, dopo questo titolo, che sembra più un'antologia degli Street Fighter, di continuare a spremere un genere che, a mio parere, ha già detto tutto quello che c'era da dire, e forse anche di più? Forse con questo gioco, un gran gioco intendiamoci, si è davvero arrivati al punto di non ritorno.

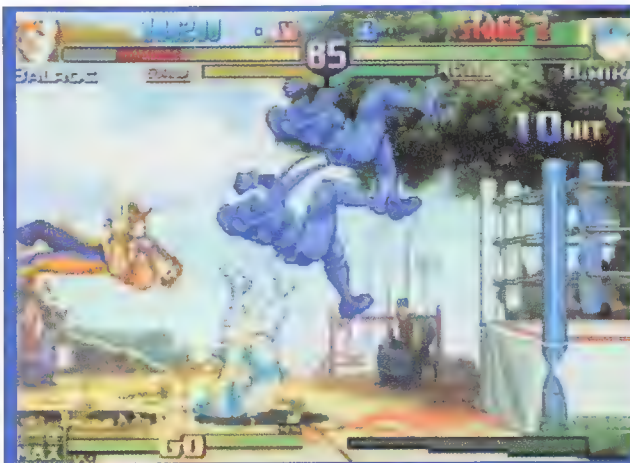
VOTO 9

PRO

- ✓ Grafica impressionante
- ✓ Innumerevoli opzioni
- ✓ Longevo e giocabile

CONTRO

- ✗ Il genere inizia a sentire il peso degli anni
- ✗ Alcuni personaggi sono solo il clone di altri
- ✗ E' un po' troppo complesso...



Mika ha appena eseguito un colpo devastante, ma Balrog è stato più furbo di lei...

che dal sistema di crescita dei personaggi. La meccanica di gioco è sempre quella, e se non siete esperti di mezzelune, 360° e roba del genere, dovrete allenarvi parecchio prima di diventare competitivi.

Federico Fasce

Monaco Grand Prix 2

Software House:	Ubi Soft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1-8

Altra piattaforma, altro gioco di automobilismo. E incidentalmente parliamo ancora una volta di Monaco Grand Prix 2 della Ubisoft, già recensito una manciata di pagine fa per Nintendo 64.



Un fotogramma della presentazione. Non c'è male davvero.

Come avete potuto notare, il giudizio non era propriamente esaltante, soprattutto per la presenza di F1 World Grand Prix che ha scosso il mercato come un piccolo terremoto. Ebbene, su Dreamcast il discorso è differente, grazie al cielo. Uscito l'11 marzo 1999 in Giappone, il gioco ha subito svettato tra le vendite, vuoi perché è stato comunque uno dei primi titoli per Dreamcast, vuoi perché effettivamente è un bel gioco. Noi di CheckPoint, però, abbiamo l'occhio molto lungo, e siamo riusciti a provare la versione PAL prima che venga messa in commercio, ovvero di gran lunga prima del 23 settembre, giorno del lancio del Dreamcast in tutta Europa. Bisogna dire che il gioco si pre-

senta immediatamente bene; infatti dopo una presentazione ben fatta, con diverse scene spettacolari unite a una particolare sequenza aggiunta apposta nella versione PAL che mostra i piloti prima di imbarcarsi nella corsa che potrebbe segnare la loro vita, si accede al menu principale. Da lì potrete scegliere la versione arcade, quella simulativa e, attenzione, la novella opzione "retro". Scegliendo "arcade" verrete trasportati nella schermata all'interno della quale potrete decidere se correre da soli, se disputare un campionato o se regolare i parametri della corsa personalmente. Potrete scegliere il vostro nome, la vostra scuderia e infine una serie di parametri minori. E qui purtroppo arriva la prima delusione.

La Ubisoft non detiene i diritti ufficiali della FIA e quindi non può mostrare piloti e automobili vere, e questo, credetemi, toglie davvero un bel po' al feeling del gioco. Insomma, il mister nessuno che gira sull'auto qualsiasi non dà molta soddisfazione, soprattutto per chi si sente legato strettamente al mondo della Formula 1. Certo, potrete editare il vostro nome, ma è un editing parziale, e purtroppo non potrete nemmeno editare il nome della scuderia per la quale garegiate, rendendo questa opzione abba-



Un bel botto. Ruote che volano dappertutto. Non ci crederete mai ma sullo sfondo ci sono quasi 10 macchine coinvolte.

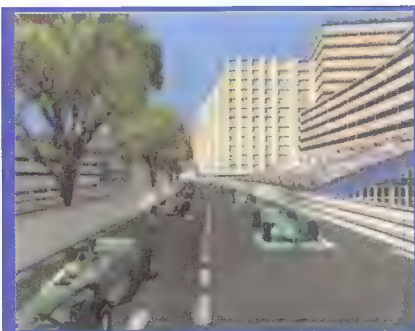


La modalità retro. Anche qui i fondali sono ben fatti, nonostante le texture delle case troppo "appiccicate".

stanza incompleta. Scegliendo invece "simulazione" vi troverete di fronte a uno dei giochi più completi e più "amichevoli" del momento. Potrete selezionare di tutto: potrete decidere tutti i vari danni che potrebbero incorrere durante la gara, potrete decidere se avere danneggiamenti più o meno gravi a seconda delle botte che date, potrete decidere o forzare le condizioni meteorologiche, potrete cambiare l'assetto delle vostre auto.

3... 2... 1... GO!

Se siete in modalità campionato, all'interno della simulazione, potrete decidere se fare le prove libere, le qualifiche, il warm-up o la gara vera e propria, direttamente, senza prove intermedie. Potrete gareggiare in tutti gli stati dove si corrono le prove della formula uno reale; in particolare si merita una menzione il circuito di Monaco, veramente ben fatto. La grafica, nella classica alta risoluzione del Dreamcast, si presenta decisamente bene. I fondali sono estremamente curati e schizzano fluidamente nei 30 fps che tanto amiamo. Il frame rate è costante, e il pop-up è totalmente assente, anche nel bel mezzo delle condizioni atmosferiche più avverse, realizzate con cura maniacale e soprattutto in continuo mutamento durante il corso delle gare. Le automobili sono ben definite, con linee curve molto sinuose, e hanno un simpatico, anche se un po' spoglio, tentativo di environment mapping passivo che le rende un po' più spettacolari. Gli incidenti, poi, sono davvero incredibili. Immaginatevi di correre lungo un tracciato ai vostri 300 chilometri all'ora, quindi prendete una via di fuga cementata, che non vi diminuisce molto la velocità, e vi rigirate di 360° lasciando delle fumanti sgommate sull'asfalto; quindi inserite di nuovo la sesta e correte contro mano per qualche decina di metri contro il gruppo di auto che sopraggiunge. Immaginatevi l'impatto. Vedrete musetti, alettoni anteriori e posteriori, ruote, sospensioni e fiancate spappolarsi davanti a voi e schizzare lontano, mentre altre auto si aggiungono al mucchio di lamiere contorte. C'è poco da ridere, ma in un videogioco è davvero uno spasso. Ovviamente sarete costretti ad abbandonare la gara, e verosimilmente verrete anche multati, denunciati e condannati



Questo è lo schieramento di partenza di Monaco. Gli alberi bitmap convincono poco, ma ci abitueremo.

alla sedia elettrica. Per i più nostalgici di voi, la Ubisoft ha creato una versione "retro", nella quale potrete guidare i saliscioiti tipici della millemiglia o del primo campionato del mondo di F1, nel 1950.

Anche in questo caso sono stati migliorati i fondali, il sistema di ombreggiatura e il sonoro è diventato surround, rispetto alla versione giapponese. Il sonoro invece rispecchia uno stile che non si confà ai giochi di F1, e le tracce sono troppo brevi per poter essere sentite a lungo, e quindi diventano ripetitive.

Insomma, bella grafica ma nulla di spettacolare. Le animazioni dei pit-stop sono incerte, decisamente, e il gioco è davvero un po' troppo facile. Una volta presa la mano con sistema di marce non ci vorrà nulla per diventare dei piccoli Schumacher. La vettura si controlla con grande facilità, e questo è sia un pregio che un difetto. I tempi sono maturi per il commento. Ci vediamo nel box.

Daniele Balestrieri

Monaco 2 è un bel gioco. Giocabile, molto personalizzabile, con una grafica dignitosa e delle musiche anonime. I fanatici di F1 lo giocheranno per molto tempo, se non li spaventa la facilità del sistema di guida; i semplici curiosi lo giocheranno per ancora più tempo, vista la facilità con la quale diverte. Un bravo alla Ubisoft, ma niente che faccia gridare al miracolo.

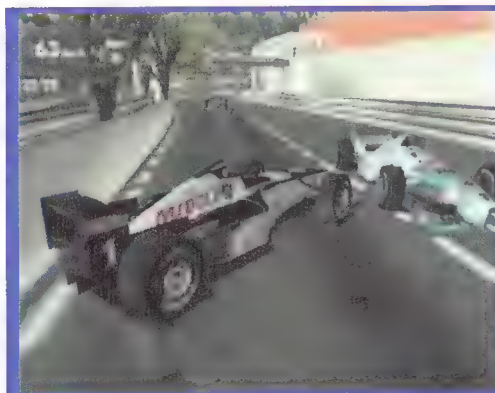
VOTO 8

PRO

- ✓ Grafica ben fatta
- ✓ Fluida e senza pop-up
- ✓ Personalizzabile e molto completo

CONTRO

- ✗ Facile da padroneggiare
- ✗ Musiche quasi fastidiose
- ✗ Migliorato rispetto alla versione JAP



Una bella sgommata. Gran bella inquadratura, e gran bel momento da vivere.



Andavo contro mano, ed è arrivato il primo stop & go. Se avessi perseverato mi avrebbero squalificato.



Wahahahah. Ormai sono stato squalificato, posso fare quello che voglio. Carmageddon mode!



Una situazione concitata. A Monaco le strade sono strette, e purtroppo c'è chi ci rimette.

Speed Devils

Software House:	Ubi Soft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	PAL
N. Giocatori:	1-2

Come ormai tutti sanno, il 23 Settembre verrà finalmente lanciato anche in Italia il Dreamcast.

Check Point ha scovato per voi i primi giochi Pal che accompagneranno l'uscita della console.



Un tirannosauro insegue la nostra auto! Vi è mai capitato prima? Sì? Ma in un gioco di guida?

Ubi Soft si è lanciata da subito con entusiasmo nello sviluppo di software per Dreamcast, tanto che Red Line Racer e Monaco Gp2 sono stati tra i primi titoli usciti in Giappone per la nuova macchina Sega. Con il lancio europeo della console lo sforzo di Ubi Soft è aumentato ulteriormente e, oltre alle conversioni europee dei due titoli sopra citati (Monaco è recensito su queste pagine, Red Line Racer ha acquisito la licenza Suzuki ed è slittato a Ottobre), ha prodotto questo Speed Devils, porting di Speed Busters, un titolo per PC di qualche tempo fa.

BET WHATEVER YOU CAN

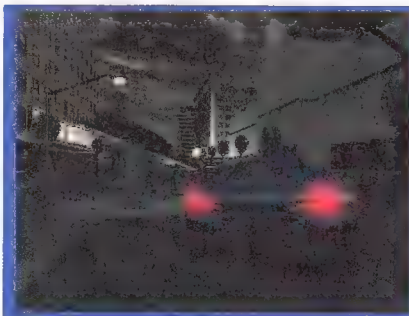
Speed Devils è un gioco di guida, ma basato su una dimensione fatta di scommesse e di sfide da parte degli avversari. Nella modalità Championship, quella principale del gioco, verrete introdotti da un personaggio poco raccomandabile al mondo delle folli gare automobilistiche sulle strade di diverse località. Quattro categorie di campionati da affrontare in ordine si dividono in tredici circuiti; questi sono localizzati in sette ambientazioni, per lo più americane, ricreate cercando di mantenere un discreto livello di realismo nonostante il genere di gioco. Così vi ritroverete negli Studios di Hollywood o

sulle montagne di Aspen impegnati a gareggiare con quattro avversari (il numero aumenta man mano che si sale di livello) su piste molto articolate e curate. Ognuna infatti presenta bivi, scorciatoie e molti elementi interattivi (quali frane, terremoti e persino un tornado nel livello della Louisiana). In questo modo l'attenzione del giocatore è sempre viva, sia per notare eventuali passaggi nascosti che per evitare gli sleali avversari e gli ostacoli più o meno naturali. Prima di ogni gara potrete puntare dei soldi su voi stessi o su qualche altro corridore (oppure giocarvi la macchina) per aumentare le

vostre finanze. I soldi si guadagnano anche tagliando per primi il traguardo, ottenendo la migliore prestazione sul giro ed evitando i radar della polizia. Nascosti nei circuiti, infatti, si trovano almeno un paio di mezzi della polizia che vi verranno segnalati da un dispositivo montato sulla vostra vettura. Con qualche secondo di anticipo dunque potete sapere quando accelerare oltre la velocità mostrata su schermo per ottenere un bonus finanziario sfuggendo alle forze dell'ordine.

IN GARAGE

Al termine di ogni gara vi ritroverete nel vostro garage da cui si accede a diverse opzioni. La prima cosa da fare di solito è aggiustare il meglio possibile la propria auto, perché i colpi che si subiscono in pista provocano danni visibili (saltano parti di carrozzeria, si rompono i lunotti...) e influenti sulla guida. E' possibile anche modificare il mezzo per renderlo sempre più competitivo comprando



L'engine grafico in tutto il suo splendore.

upgrade che incrementano la velocità, l'accelerazione, la frenata e differenti tipi di pneumatici adatti alle varie condizioni climatiche. Quando i soldi incominciano ad abbondare si può anche ambire a cambiare auto, vendendola al mercato dell'usato e cercandone una migliore. Speed Devils ne mette a disposizione 12: si va dal fuoristrada alle macchine sportive passando per limousine e auto d'epoca. Sempre dal garage è possibile acquistare della Nitro, che regala un'accelerazione notevole per qualche istante se usata in gara, visionare la situazione del campionato e le coppe già vinte.

Le altre modalità di gioco in singolo consistono nel Time Attack (si corre senza avversari e radar ma con la ghost car) e nell'Arcade Mode. In questo caso si comincia subito a giocare con 5 auto e 5 percorsi a disposizione che crescono di numero avanzando nel Campionato. Per quanto riguarda il multiplayer, questo gioco offre addirittura 5 modalità. Si va dal classico testa a testa a opzioni molto originali e divertenti, come la Defend & Attack (l'attaccante fa i punti distanziando il difensore che invece deve riuscire a restare sotto una certa distanza dall'avversario) o la Time Lag che assegna un punteggio equivalente al distacco tra le due vetture a ogni checkpoint.

giocatore e impongono stile e sensibilità di guida diversi. Da questo punto di vista sono rimasto piacevolmente sorpreso: pur essendo un classico arcade, Speed Devils offre un gameplay più profondo del solito. Il fatto che gli incidenti penalizzino la manovrabilità della macchina, che questa si debba riparare ogni volta e che si possa modificare (seppure in maniera limitata, niente inclinazione delle ruote, taratura delle sospensioni o cose di questo genere), che pioggia o neve abbiano un ruolo attivo e non solo di bellezza, rende questo prodotto un riuscito ibrido che non rinuncia del tutto a un po' di realismo.

Le auto di questo titolo sono tutte abbastanza diverse tra loro e ricalcano i differenti stili di guida, quindi ognuno può trovare la vettura a lui più congeniale. In generale, però, la risposta dei mezzi in gioco è piuttosto legnosa. Spesso per curvare senza dover sfruttare il freno a mano (che non sempre è consigliato in quanto necessita un po' di pratica) bisogna diminuire molto la velocità, col risultato che si viene sorpassati senza pietà. Purtroppo questo difetto penalizza un po' la giocabilità in un titolo in cui bisogna avere un controllo completo sulla propria vettura e le improvvise manovre evasive per non incorrere in incidenti contro gli

Speed Devils è stato pubblicizzato meno di molti altri titoli previsti per l'uscita della console Pal, però si è rivelato un gioco divertente. Non certo un capolavoro, ma un buon titolo di guida che non mancherà di appassionare qualcuno di voi. Per essere uno dei primi giochi per Dreamcast è certamente una buona prova da parte di Ubi Soft.

Voto 7,5

PRO

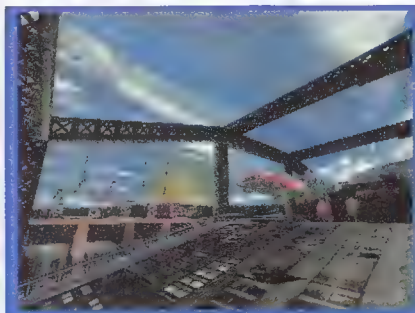
- ✓ Piste lunghe e ben disegnate
- ✓ La possibilità di scommettere e creare il proprio garage aggiunge profondità al gioco
- ✓ Modalità multiplayer divertenti e originali

CONTRO

- ✗ Le auto rispondono male ai comandi
- ✗ Realizzazione tecnica funzionale al genere di gioco ma nulla di più



Quetzacoatl spiega le sue ali in tutto il suo splendore.



In un ponte di metallo, le macchine saltano con grande realismo.

■ ARCADE RACING

Speed Devils è dunque un perfetto esempio di gioco di guida arcade, e assomiglia abbastanza come stile al recente Beetle Adventure Racing di Electronic Arts per Nintendo 64. Le piste sono molto lunghe e si può spesso scorrazzare in lungo e in largo anche fuori dalla strada segnata, scoprendo in questo modo delle utili scorciatoie. Inoltre le gare sono piene di ostacoli e di evoluzioni estreme da compiere per guadagnare metri sugli avversari, senza contare le condizioni climatiche che influenzano il

elementi del fondale sono frequenti.

Per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale degli avversari, questi evidenziano dei caratteri differenti e offrono una sfida valida, assicurando al gioco una longevità accettabile seppure non eccelsa.

■ AUTO, VELOCITA' E SOLDI!

Le potenzialità del Dreamcast sono davvero notevoli da diversi punti di vista, e in parte questo primo gioco Pal cerca di

sfruttarle. Per esempio Speed Devils utilizza la VMS su cui si possono salvare le proprie vetture per poi venderle agli amici e acquistare le loro. Il gioco in multiplayer via modem non è stato implementato, però questo titolo fa intravedere le enormi capacità di gestione dei poligoni della macchina Sega. Lo scrolling non mostra difetti e il frame rate si mantiene costante anche nel gioco in coppia. Stupisce soprattutto come il Dreamcast riesca a gestire ambienti poligonali abbastanza complessi impreziositi da effetti grafici di tutto rispetto senza palesare alcuna esitazione dell'engine, bad clipping o pop up. Speed Devils non è impressionante dal punto di vista grafico (le auto sono un po' squadrate e alcuni elementi dello sfondo sono stranamente piatti), ma, abituati alle console 'vecchie', fa la sua bella figura.

Inoltre i programmatori sono riusciti a infondere al gioco uno stile particolare e scanzonato che fa il verso ai giochi di guida più seri. Questo si nota nel design dei veicoli, in quello dei tracciati e nella scelta di personaggi demenziali come vostri sfidanti (il pizzaiolo Luigi Montezimullo su tutti).

Andrea Loidice

King Of Fighters Dream Match 99

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1-2

Il più importante franchise della SNK sbarca su Dreamcast.

Nell'attesa che l'uscita di Soul Calibur consacrì definitivamente il Dreamcast come la scelta obbligata per gli amanti dei picchiaduro, Snk e Capcom ci regalano quelli che prevedibilmente saranno fra gli ultimi esemplari di beat'em up 2D della stagione, ultimi rampolli di dinastie storiche che si trascinano più o meno stancamente ormai dai primi anni novanta. Anticipando di una settimana la casa di Osaka, la Snk porta sulla nuova console della Sega la penultima versione del suo cavallo di battaglia, quel King Of Fighters che nel corso delle numerose edizioni ha tentato di introdurre alcune marginali innovazioni nel filone.

■ NON C'E' STORIA

Eliminato ogni pur debole pretesto o parvenza di sceneggiatura (presenti in qualche misura nei prequel) che giustificasse la serie di incontri che il giocatore si trova a dover sostenere, King of Fighters '99 ripropone la meccanica basata sul team battle che ha reso celebre la serie, offrendo al giocatore la possibilità di formare un gruppo di 3 lottatori selezionati da una rosa di 38 personaggi. Tentativi di arricchire e perfezio-



Mai Shiranui è una grande regolatore di KOF e ci piacciono molto i suoi airbag!

nare la giocabilità sono rintracciabili nel gran numero di tecniche speciali introdotte: la complessità raggiunta in questo capitolo della saga, risultato di anni di aggiunte successive, è tale da scoraggiare gli utenti meno preparati, per i



Shoryuken! Robert si destreggia in una mossa non proprio originale.



Uno spinning bird kick (o quel che è!) in volo.

quali la Snk ha previsto una modalità di gioco semplificata. Anche selezionando quest'ultima opzione appare comunque evidente l'obiettivo dei programmatori: penalizzare i cosiddetti button basher (in altre parole l'azione "casuale") rendendo necessaria una buona padronanza di tutte le possibilità offerte dal sistema di gioco. Per quanto l'obiettivo sia stato senza dubbio centrato e gli incontri risultino adesso più ragionati a tutto vantaggio dello spessore del titolo, non posso far a meno di provare un moto di insofferenza verso il proliferare di barre di energia secondarie, verso la tendenza a sovraccaricare un gameplay originariamente istintivo di orpelli che appe-



La schermata dei titoli. Il logo è rimasto immutato nei secoli.

santiscono la giocabilità senza proporre innovazioni di rilievo. Counter, Air Recovery, Desperation Moves, Cover Attacks sono alcuni degli esotici appellativi scelti per designare tecniche nuove o riprese da altri beat'em up. Queste, unite al gran numero di colpi segreti, e alle possibilità di movimento che comprendono schivate laterali, rotolamenti, fino al consueto taunting, rendono necessario uno studio approfondito del manuale di gioco, e le ore di pratica necessarie al raggiungimento di un buon livello tecnico elevano considerevolmente la longevità del titolo limitando, d'altra parte, l'appetibilità che King of Fighters '99 è capace di esercitare verso i neo utenti.

2 DIMENSIONI E 1/2

Qualche dubbio era stato sollevato dall'inusitata decisione di voler utilizzare un connubio di sprites 2D e sfondi poligonali. In definitiva la soluzione grafica adottata dalla Snk è convincente e funzionale: i fondali, non particolarmente dettagliati, rendono comunque giustizia alle controparti 2D utilizzate per la versione NeoGeo, ma scorrono adesso in prospettiva restituendo efficacemente la profondità di campo; il dettaglio delle texture è tale da non contrastare minimamente con i personaggi in bitmap del gioco.

Pur non essendo interamente disprezzabile sotto il profilo tecnico, King of Fighters Dream Match '99 è storicamente penalizzato da un design poco ispirato e grossolano.

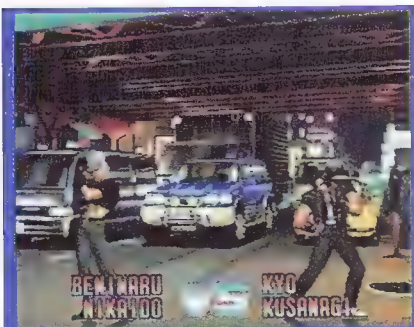


I fondali sono fatti bene, ma comunque soffrono di "impersonalità".

Salvo poche buone intuizioni i personaggi della saga sono accomunati da scarso carisma e da un design poco convincente. Un tratto rigido e rozzo caratterizza la serie fin dalla prima uscita e in questo senso non vi sono stati miglioramenti apprezzabili. Un'anatomia "stereotipata" e una muscolosità esasperata (risultato di un uso del chiaro-scuro poco realistico e convincente) affliggono gran parte dei lottatori e una certa legnosità dei movimenti rende King Of Fighter poco piacevole all'occhio.

Spicca, più che altro per la buona durata, l'introduzione animata realizzata appositamente per questa versione. Anche qui la caratterizzazione dei personaggi lascia un po' perplessi e la qualità dell'animazione conferisce al tutto l'aspetto di un lavoro svolto in economia. In secondo piano rispetto a effetti sonori adeguati e campionati con una frequenza dignitosa, una colonna sonora orecchiabile ma poco incisiva accompagna l'azione, completando il quadro artisticamente mediocre del gioco.

Francesco Bicci



Benimaru contro Ryo. Hanno bloccato un ponte per battersi!



Aveva chiesto da accendere. Le special sono spettacolari.



Vedete le articolazioni come sono legnose? E' fastidioso da vedere.



Quando le mosse sono particolarmente efficaci vedrete un "blur".

Indubbiamente un prodotto completo (sebbene privo della gran quantità di modalità di gioco offerte dal diretto rivale, Street Fighter Zero 3) e certamente uno dei più complessi beat'em up 2D sul mercato, il titolo Snk risente in parte delle sue umili origini, risultando, nonostante le aggiunte, concettualmente datato e tecnicamente obsoleto, specie in considerazione delle enormi potenzialità della macchina sulla quale gira. Il titolo della Snk rimane comunque un buon picchiaduro, caratterizzato da un elevatissimo numero di personaggi e da una buona (per quanto non molto immediata) giocabilità. Per gli appassionati della serie.

Voto 8

PRO

- ✓ 38 personaggi
- ✓ Notevole complessità del sistema di gioco
- ✓ Caricamenti lampo

CONTRO

- ✗ Concettualmente e tecnicamente datato
- ✗ Artisticamente mediocre
- ✗ L'eccessiva complessità potrebbe scoraggiare i neo utenti

Buggy Heat

Software House:	CRI Csk Research Institute
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1-2

Dopo una serie di divieti posti alla pubblicazione del titolo dal reparto marketing della Sega (addotta, come scusa ufficiale, la mediocrità del prodotto, ma in realtà si temeva l'attentato alle vendite dell'atteso Sega Rally 2) Buggy Heat riesce a vedere la luce sul mercato giapponese suscitando reazioni contrastanti...

Essendo un gioco di corse fuoristrada apparentemente classico, è facile pensare che il titolo della CRI fosse atteso soprattutto per il notevole dettaglio grafico promesso da foto e filmati divulgati dalla casa produttrice.

Nonostante fosse piuttosto evidente la sua inesperienza nel campo dell'intrattenimento elettronico, la CRI (più attiva nell'ambito multimedia, nella codifica di algoritmi di compressione video e questo genere di cose entusiasmanti) con Aerodancing aveva già confezionato per Dreamcast un prodotto più che discreto, realizzato con cura e tecnicamente valido. Buggy Heat si pone su un livello complessivamente simile, contrapponendo alla buona idea iniziale e a una realizzazione tecnica pregevole, alcune ingenuità in fase di design, che limitano il potenziale del gioco a lungo termine. Le 3 principali modalità di gioco offrono la possibilità di partecipare a 3 mini campionati (della durata massima di 6 gare) cimentarsi nel time attack o sfidare un amico tramite uno split screen ottimamente realizzato. Rimane a questo punto l'onere di scegliere, fra gli otto disponibili, un fuoristrada adeguato al nostro stile di guida, avendo comunque la possibilità di modificarne settaggi e colori della carrozzeria.



Notate una caratteristica molto azzeccata di questo titolo, ovvero il fumo e la polvere poligonali.

ogni altro gioco di guida, e un frame rate del tutto inattaccabile (sebbene si sia rinunciato in partenza ai 60 frame per secondo, optando per i più stabili 30) rendono Buggy Heat un titolo privo di difetti grafici.

Persino nella modalità split screen il dettaglio degli sfondi, il frame rate e l'estensione del campo visivo rimangono assolutamente invariati.

Gli otto fuoristrada sono definiti nei minimi particolari, fino a comprendere il modello poligonale del pilota, perfettamente animato e visibile attraverso il parabrezza mentre cambia le

marce o tira il freno a mano.

Questioni tecniche a parte, il gioco di corse della CRI possiede un appeal estetico tutto particolare: un ingegnoso design delle texture che ricoprono la pista (volontariamente sfuocate e deformate in senso longitudinale) falsifica una sorta di motion blur che accresce l'idea di velocità e restituisce un feeling cinematografico alle corse.

Su scenografie che si avvicinano spesso alla qualità fotorealistica si danno battaglia otto vetture coloratissime e dal design cartoonesco, amplificate dall'ottimo utilizzo di environment mapping e phong shading.

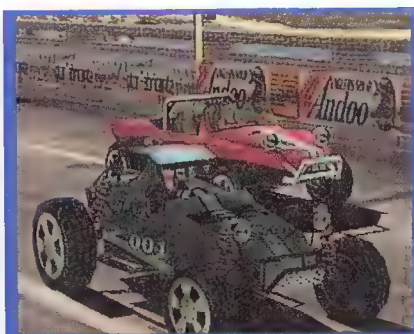
Molto spesso gli otto veicoli si troveranno a contendere gli stessi pochi

MIXED BAG

Dal punto di vista prettamente tecnico, Buggy Heat fa buon uso della potenza del 128-bit Sega: la complessità geometrica degli scenari è sempre rimarchevole e per quanto il design dei tracciati sia qualitativamente incostante, stages come Russia e Peru ribadiscono la grande potenza del chipset grafico costruito dalla Nec. Strutture gigantesche fanno da teatro alle corse, vivacizzate da numerosissime irregolarità della sede stradale e da pendenze mozzafiato. La totale assenza del clipping, determinata da un'estensione del campo visivo superiore a quella proposta da



Alcune buggy hanno un aspetto abbastanza retro.



Le strade sono abbastanza larghe e permettono un buon scorrimento.

metri di pista: vedere tutti i nostri avversari zigzagare di fronte a noi, sobbalzando su dossi con buona riproduzione del movimento delle sospensioni e sollevando convincenti nuvole di polvere poligonale conferisce alle corse di Buggy Heat un dinamismo che non si riscontra in altri giochi di corse. I replay a fine corsa sono visivamente splendidi.

Il sonoro è invece mediocre, tanto negli effetti riproducenti il rombo dei motori quanto nelle anonime musiche hard rock che accompagnano l'azione. Mutuato dal leggendario Power Drift (titolo che il gioco della Cri cita in più di un'occasione) ma non per questo meno pregevole, lo scambio di battute e gestacci che occorre durante ogni sorpasso, vanta frasi campionate ed alcune buone trovate, tra le quali spicca il tossire del nostro pilota quando si ritrova inghiottito nella nuvola di polvere sollevata dal veicolo che ci precede.

■ REALISMO VS DIVERTIMENTO

Inizialmente frustrante e poco appetibile a causa del limitato angolo di sterzata di tutte le vetture, Buggy Heat rivela il suo potenziale solo dopo alcune ore di gioco, quando cioè il giocatore impara ad apprezzare le peculiarità e le possibilità offerte da un modello di guida decisamente realistico. Molto fiscali, le routine comportamentali delle vetture penalizzano ogni disattenzione del guidatore. Tenendo in adeguata considerazione conformazione e condizioni del fondo stradale, ogni eccesso nel dosaggio di acceleratore e freno può determinare la perdita di assetto del fuoristrada, eventualità che dovrà essere fronteggiata con la massima prontezza e preparazione, con correzioni misurate e fulminee, pena il testacoda.

La relativa inesperienza della Cri ha portato anche dei vantaggi in questo senso: come già accaduto per Aerodancing, l'impossibilità di riciclare motori di gioco già collaudati ha spronato il team a ricercare soluzioni grafiche e ludiche moderatamente innovative, incoraggiando la sperimentazione.

Sebbene, infatti, un'occhiata superficiale individui un gioco di corse dannatamente classico, Buggy Heat rivela tuttavia una sua "personalità", dei tratti distintivi che lo allontanano dagli altri arcade di guida: grazie a un'intelligenza artificiale sorprendentemente buona (non tarderanno a chiudere le traiettorie e saranno soggetti ad errori "umani") gli avversari acquistano una presenza concreta sul tracciato.

Laddove le auto di Sega Rally 2 erano semplici comparse, disseminate in punti casuali della pista, nel titolo della Cri la competitività fra i partecipanti è sempre molto accesa e le battaglie per le prime posizioni coinvolgono tutti i piloti con urti e tentativi di spingersi vicendevolmente fuori pista.

Pochi percorsi (6, benché riproposti in diverse condizioni climatiche) e una struttura di gioco debolissima sono i principali, grossi difetti di un titolo altri-

Nonostante i numerosi pregi non si può accordare a Buggy Heat un giudizio interamente positivo: la struttura di gioco basata sui mini-campionati è debole e poco interessante e i soli 6 circuiti (benché riproposti in differenti condizioni climatiche) non sono capaci di tenere vivo l'interesse del giocatore per molto tempo. Per il resto la Cri ha confezionato gioco di guida sorprendentemente buono, realistico nella risposta ai comandi e divertente in virtù della competitività degli avversari oltre che tecnicamente ineccepibile. Diverso e complementare a Sega Rally 2.

Voto 8

PRO

- ✓ Buona realizzazione tecnica
- ✓ Modello di guida realistico
- ✓ Buone routine di Intelligenza Artificiale

CONTRO

- ✗ Struttura di gioco debole e ripetitiva
- ✗ Solo 6 circuiti

menti ottimo. Nonostante la competitività degli avversari, portare a termine i 3 mini-campionati è questione di un paio di giorni e, a parte la possibilità di guidare la bellissima Beelzebub, l'impresa non gratificherà il giocatore con opzioni di gioco extra o percorsi segreti.

Decisamente pochino per un titolo in lavorazione da così tanto tempo.

Francesco Bici



La visuale da davanti. Se riuscirete a guidarla sarete dei grandi!



Quelle facce in alto a sinistra le rivedrete tutte carine nell'intro.

Shutokou Highway Battle

Software House:	Genki
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Giocatori:	1-2

Shutokou Highway, l'autostrada super affollata di Tokyo, di giorno popolata dalle macchine di fedeli impiegati giapponesi, di notte patria dei tamarri nipponici pronti a sfrecciare e a sfidarsi con le loro auto elaborate per l'occasione.

Secondo voi che ambientazione ha scelto Genki per il suo nuovo gioco di corsa? Ovviamente quella notturna, quindi se il vostro sogno è sempre stato quello di emulare i ragazzi giapponesi questo è il gioco che fa per voi.

Shutokou si presenta come una simulazione di sfide tra bande rivali lungo l'autostrada. L'originale gameplay introduce delle novità nel genere: una su tutte è il modo in cui si svolge la corsa; una volta sfidata una macchina di una banda avversaria compaiono due barre dell'energia in perfetto stile picchiaduro. La macchina in testa fa scendere l'energia dell'avversario e una volta che questa raggiunge lo zero la sfida termina.

■ GRAN TURISMO PER DREAMCAST?

Le modalità di gioco sono le solite: quick race, versus mode, practice e quest mode; una volta selezionato il



Le scie dei fari e l'enviroment mapping creano effetti di luce stupendi.

prima sfida per racimolare qualche soldo in modo da elaborare la vettura. Sono infatti disponibili diversi tipi di gomme, motori e altro ancora; inoltre possiamo modificare le scocche, aggiungendo delle "gonne" laterali, modificando la marmitta, cambiando gli specchietti. Tutto questo farà sicuramente piacere agli amanti delle elaborazioni e comunque permetterà di aumentare la scarsa longevità. Una volta pronti a parti-

"quest mode" sarà necessario scegliere che vettura acquistare, dato che inizialmente disporrete di una piccola quantità di crediti non potrete permettervi subito una macchina potente. Genki non è riuscita a ottenere le licenze per le vetture, ma queste sono ugualmente riconoscibili; i modelli sono esclusivamente giapponesi e si va dall'Honda Civic all'ormai classica Subaru Impreza passando per una Nissan Skyline. Una volta comprata l'autovettura potrete lanciarvi in una



il "tamarrone" ha accettato la nostra sfida.

re ecco la prima nota dolente del gioco: una sola pista da percorrere in due sensi! Genki ha pensato di introdurre solo l'autostrada di Tokyo, scelta discutibile a causa anche della monotonia della pista che, seppure molto lunga e con qualche bivio, stuferà presto il giocatore.



Ecco il classico slalom nel traffico.

■ HERE WE GO!

Passiamo alla gara vera e propria. Una volta scesi in strada bisognerà cercare qualcuno da sfidare; le macchine adatte a questo scopo sono contrassegnate da una "R" rossa sopra di esse. Per cercare di gareggiare sarà necessario mettersi in coda e usare i lampeggianti per attirare l'attenzione dell'avversario; se questo raccoglierà subito la provocazione potrete fargli mangiare la polvere. Durante la gara dovrete fare attenzione alle altre autovetture che stanno percorrendo l'autostrada: il traffico non è simulato molto bene, le macchine e i camion sono solamente degli ostacoli da evitare e non seguono un comportamento reale (vanno quasi sempre solo dritti e se vengono tamponati non si muovono di un millimetro). Inoltre le macchine non subiscono nessun danno visibile alla carrozzeria e il tamponamento provoca solo il rallentamento della vettura. Ci sono diverse bande da affrontare e ognuna conta più di 100 elementi; una volta



Il gioco non gode di licenze ufficiali ma le macchine sono ugualmente riconoscibili.

sconfitti tutti, il capo della combriccola verrà di persona a sfidarvi e battendolo si sbloccheranno alcune macchine aggiuntive.

■ REALIZZAZIONE TECNICA

Graficamente il gioco è eccezionale. L'environment mapping e l'aggiunta di scie sui fari forniscono un tocco di realismo in più alle vetture; gli effetti di luce creati dai fari e dai lampioni sono ottimamente realizzati, tanto che sembra quasi di essere veramente sull'autostrada. Bisogna sottolineare il fatto che le gare si svolgono esclusivamente in notturna, quindi i fondali sono abbastanza scarni e il gioco non deve muovere moltissimi poligoni, ma il risultato ottenuto è comunque eccellente e la sensazione di velocità è riprodotta perfettamente (soprattutto con la visuale interna). Un appunto va fatto al modello di guida che non risulta impeccabile. La macchina tende sempre a sottosterzare leggermente e le prime volte vi troverete sempre contro i muri; una volta che avrete elaborato la vettura questo problema si farà via via minore, fino a scomparire del tutto. Il sonoro è un altro punto dolente del gioco: i rumori dei motori sono sempre uguali e quelli delle collisioni con muri o vetture sono dei semplici "Bonk". Le musiche genere rock e techno non sono niente di speciale e tendono anche a stufare in fretta. Una nota di merito va ai replay che sono di ottima fattura, graficamente eccezionali e belli da vedere.

Gianmassimo Fasce

Si ringrazia Euro Games per il CD

Shutokou Highway Battle è un titolo innovativo e originale, minato però dalla scarsa longevità dovuta alla presenza di una sola pista. Genki ha puntato molto sulla possibilità di elaborare le vetture; questo fattore solleva notevolmente le sorti del gioco che, a causa di un particolare gameplay, può risultare monotono e stancare in fretta.

Voto 6,5

PRO

- ✓ Graficamente eccellente
- ✓ Macchine completamente elaborabili
- ✓ Molto originale

CONTRO

- ✗ Una sola pista
- ✗ Sonoro mal realizzato
- ✗ Alla lunga monotono



I replay sono altamente spettacolari e realizzati perfettamente.



La macchina può essere modificata a piacimento. Nella foto l'aggiunta di una "gonna" laterale.

CROC 2



CROC E' TORNATO SULLA TUA PLAYSTATION !

Accompagna CROC nei suoi fantastici viaggi ed esplora gli oltre 35 divertenti livelli di gioco. Le sue nuove avventure ti porteranno nei quattro villaggi delle tribù dei Gobbo, ognuno dei quali con nuovi personaggi Gobbo, mostri maligni, e naturalmente un mare di divertimento!

www.foxinteractive.com



All Star Tennis '99

Software House:	Ubi Soft
Sviluppatore:	Smart Dog
Piattaforma:	Game Boy Color
Versione:	PAL
Giocatori:	1

Dopo PlayStation e Nintendo 64 Smart Dog si è decisa a convertire All Star Tennis anche sulla console più venduta al mondo... e ha fatto un gran bel lavoro. La bravura dei programmatori è stata soprattutto quella di mantenere tutti gli elementi del gioco anche nella cartuccia del GBC: le modalità di gioco, i campi, i personaggi. Il titolo Ubi Soft infatti permette di impersonare otto famosi tennisti (Chang, Kuerten, Bjorkman, Philippoussis, Krajicek, Martinez, Novotna, Coetzer) a cui si aggiungono degli atleti inventati di sana pianta. Dal menù principale si può selezionare il tipo di gioco desiderato tra le tre modalità principali. L'Arcade vi mette a confronto con tutti gli avversari in ordine crescente di difficoltà. La modalità Smash Tennis permette di organizzare un incontro amichevole in singolare o doppio (anche connettendo tra loro due Game Boy), oppure un

Torneo che parte dai quarti di finale. Infine è presente una modalità chiamata Bomb che consiste in una normale partita in cui la palla lascia una bomba sul campo ogni volta che tocca terra.

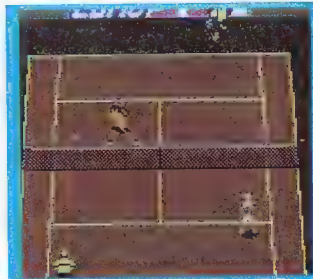
Naturalmente questi ordigni scoppiano dopo pochi istanti rendendo difficile la vita al giocatore che deve stare attento ad evitare le esplosioni oltre a seguire il gioco.

Sinceramente non ho trovato molto interessante questa modalità, non aggiunge nulla di divertente e, anzi, le bombe non fanno altro che irritare il giocatore. Lo stesso discorso vale per i colpi speciali che fortunatamente si possono disattivare nel menù di opzioni.

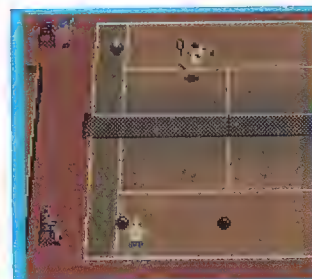
Le partite in All Star Tennis '99 sono sempre divertenti, magari facili, ma coinvolgenti. Nonostante ci siano alcuni schemi prefissati che assicurano con una buona percentuale il punto, si riescono a mettere in piedi degli scambi abbastanza articolati sia da fondo campo che a rete. Man mano che si avanza nel gioco gli avversari diventano sempre più reattivi ai nostri colpi, più rapidi a spostarsi e capaci nel passante. Non bastano un paio di scambi per guadagnare il punto, bisogna ricordarsi sempre di tornare verso il centro del campo dopo ogni ribattuta per non essere tagliati fuori dai colpi avversari. Insomma, la versione GBC riesce dove



Il campo è più grosso dello schermo del Game Boy, ma lo scrolling è fluido e veloce e non mancano elementi di contorno ai campi.



Il compagno di doppio controllato dalla cpu è gestito male e spesso si comporta in modo irritante.



Ecco la modalità Bomb in tutto il suo splendore. Originale ma abbastanza inutile.



All Star Tennis offre otto famosi tennisti tra cui scegliere il proprio preferito.

Voto 8

PRO

- ✓ Molto divertente
- ✓ Una buona varietà di modalità, giocatori e campi
- ✓ Scrolling fluido e grafica dettagliata

CONTRO

- ✗ Un po' facile
- ✗ La modalità Bomb e i colpi speciali mi sono sembrati un po' fuori luogo.

hanno fallito quelle per le console casalinghe: diverte. Va detto però che il livello di difficoltà medio (ci sono i classici tre, selezionabili dalle opzioni) è piuttosto basso, se si gioca con un po' di attenzione raramente si è messi in difficoltà.

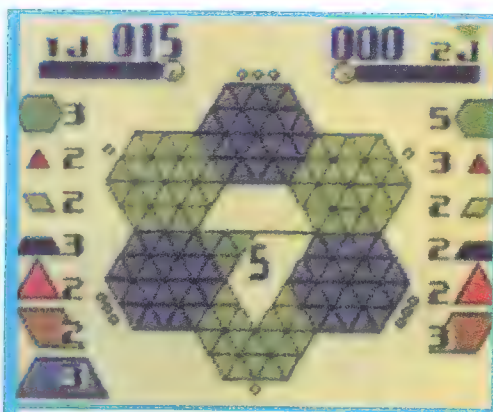
Graficamente il gioco se la cava bene: i campi sono riprodotti fedelmente e lo scrolling non esita mai. Inoltre gli sfondi sono abbastanza curati con elementi di contorno caratteristici del luogo dove si sta giocando e persino arbitro e giudici di linea. Il sonoro vanta dei discreti campionamenti vocali ed effetti dalla qualità altalenante.

Tirando le somme dunque All Star Tennis '99 è una cartuccia decisamente divertente e ben programmata, perfetta per chi ama i giochi sportivi.

Andrea Loiudice

Hexcite

Evidentemente alla Ubi Soft devono pensare che la maggioranza degli utenti del portatile Nintendo siano pendolari cinquantenni con gravi problemi di insonnia. Non si spiega altrimenti la pubblicazione di questo Hexcite, che purtroppo di eccitante ha davvero poco. Trattasi infatti di un board game strategico, nel quale i due contendenti, a turno, devono piazzare tutti i pezzi a loro disposizione all'interno di una scacchiera formata da una rosa di sette esagoni, partendo da uno dei lati dell'esagono centrale, con l'unica limitazione di non creare lati più lunghi di quelli già giocati. Ovviamente le pedine potranno essere posizionate soltanto vicino ad altre già giocate, ed essendo queste di forme molto eterogenee sarà cura del giocatore impedire che l'avversario possa giocare i suoi pezzi, chiudendone gli spazi.



Excite in tutto il suo splendore. Non molto eccitante, a dire il vero.

dendone gli spazi.

Oltre alla modalità classica contro il computer, sono presenti un'opzione di link-up tra due giocatori, una sezione di pratica, con i "problemmini" come negli scacchi, e un comodo replay che vi permetterà di ammirare la vostra eccitantissima partita fornendovi una valida e salutare alternativa ai sonniferi tradizionali.

Voto 4

Software House:	Ubi Soft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	GBC
Versione:	PAL
Giocatori:	1 - 2

Purtroppo il gioco stufa davvero in fretta, le partite sono noiose e si susseguono con un'infinita piatezza, senza che possiate provare la minima emozione nel piazzare quel pezzo che impedirà all'avversario di giocare due dei suoi, fino a che non prenderete la saggia decisione di cambiare cartuccia. La musica poi, presenta una serie di brani drammaticamente soporiferi, che vi aiuteranno a combattere lo stress e a raggiungere la pace interiore.

In definitiva, se non siete dei fanatici dei giochi su scacchiera, o il cinquantenne stressato di cui sopra, indirizzatevi verso altri (e più emozionanti) lidi.

Federico Fasce

Asterix & Obelix

Dopo lo splendido Super Mario DX ecco qui Asterix e Obelix, un altro platform interessante per il Game Boy Color.

Il gioco vede come protagonista uno dei due famosi personaggi creati da Albert René e prende spunto dall'iniziativa presa da Giulio Cesare di erigere una colossale palizzata attorno al villaggio dei Galli con lo scopo di isolarli dal resto dell'Europa. I nostri eroi decidono allora di giovagare



re per il mondo e per dimostrare la loro indipendenza scommettono di portare al condottiero romano un "souvenir" da ciascuno dei paesi visitati.

Così attraverso Britannia, Iberia, Grecia ed Elvezia i due si scontreranno sia con la "fauna" locale che con i legionari romani, intenzionati a bloccare la loro missione. Il gioco è un normale platform 2D, con nemici da prendere a pugni, blocchi bonus da rompere e qualche

Voto 7,5

Software House:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	GBC
Versione:	PAL
Giocatori:	1

bella innovazione come i livelli delle Olimpiadi in Grecia e della corridoia in Spagna, che variano lo scorrere del gioco mantenendo alto l'interesse.

La grafica è ottima, coloratissima e con animazioni graziose.

Anche la giocabilità e la longevità del gioco sono soddisfacenti, mentre deludono il sonoro e l'estrema somiglianza dei due personaggi dal punto di vista degli attacchi. Il gioco presenta inoltre una discreta quantità di livelli segreti (12 in tutto) attivabili raccogliendo tutte le stelline che troverete sulla vostra strada.

Un acquisto consigliato agli amanti dei platform e dei due simpatici eroi.

Cinzia Ungaro



Fatal Fury: First Contact

Il Neo Geo Pocket Color è pur sempre una versione mini della famosa console da "sala giochi", per cui era plausibile aspettarsi tutti i picchiaduro più noti della SNK convertiti in versione tascabile: detto fatto, dopo i bellissimi King Of Fighters e Samurai Spirits, ecco anche la famosa saga di Fatal Fury. First Contact è praticamente l'edizione per NGPC di Real Bout, che rappresenta la seconda generazione dei titoli della serie.

Il gioco ci permette di controllare quasi tutti i personaggi più noti della serie, mantenendo per ciascuno tutte le mosse speciali e implementando anche il bellissimo sistema di combo della versione

"mamma". Come al solito, un tasto è stato adibito ai pugni e uno ai calci,

eliminando il terzo tasto per gli attacchi pesanti di Real Bout, che è stato assimilato nei due pulsanti sopracitati, grazie alla tecnica già usata in KOF R-2. Presente anche la Power Gauge, che una volta carica vi permetterà di utilizzare le mosse speciali, secondo le stesse regole di Real Bout.

Paragonando questo gioco con quello che per me è il punto

Voto 8



Una bella vittoria per Mai Shiranui.



La schermata di selezione dei personaggi.

di riferimento per NGPC, cioè il già citato King Of Fighters, troviamo una grafica più bella e definita, con fondali addirittura superiori in qualità, ma anche una varietà inferiore come

personaggi e mosse speciali. Insomma, se vi manca un picchiaduro per il portatile SNK, buttatevi su King Of Fighters; se invece lo avete già, Fatal Fury è la vostra seconda scelta. In attesa di SNK VS Capcom...

Stefano Castell

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP
Giocatori:	1

Metal Slug

Apparso quasi dal nulla circa tre anni fa, Metal Slug ebbe un immediato consenso di pubblico nelle sale giochi, in quanto presentava uno schema di gioco ormai praticamente scomparso dal mondo videoludico, riportandolo alla luce con una veste grafica nuova e accattivante. Il gioco ebbe ben due seguiti, per cui era prevedibile vederlo arrivare per il portatile di casa SNK. Basilamente parliamo di un Platform 2D nel quale dovremo controllare uno strambo e truce soldato attraverso sei aree differenti, liberando tutti i prigionieri che troveremo lungo il cammino: i due tasti della console sono adibiti a far saltare e sparare il marine, che può dirigere i suoi colpi anche verso l'alto o il basso.

Liberando i succitati prigionieri ottere-

te delle armi extra, che vanno dalle normali mitragliatrici a lanciafiamme e bazooka. Inoltre potrete impossessarvi di alcuni mezzi di trasporto, come un carro armato e un piccolo caccia (entrambi rigorosamente super deformed), utilissimi per affrontare i giganteschi boss meccanici che vi si pareranno davanti.

La grafica di Metal Slug per Neo Geo Pocket è semplicemente favolosa, presentando i più bei fondali mai visti su



Da qui ha inizio la vostra missione. Dateci dentro!

Voto 7,5

questa console e dei personaggi simpaticissimi e ben animati. Bello anche il sonoro, ma ciò che colpisce di più è la gigantesca giocabilità che avvolge il prodotto: non vi ci staccherete finché non lo avrete finito. E purtroppo questo avverrà molto presto, in quanto l'unico lato negativo di questo bellissimo gioco è la longevità, piuttosto scarsa.

Se vi piacciono gli sparatutto vecchio stile allora compratelo pure, perché non rimarrete delusi.

Stefano Castell



Uno dei tanti boss di fine livello. Uno dei piccoli a dire il vero...

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Konami
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP
Giocatori:	1

NINTENDO 64

Rogue Squadron

Un signor trucco per questo simulatore della Lucas: selezionate l'opzione "Enter PassCode" e inserite il codice "HALIFAX?". Sentirete un suono. Selezionate di nuovo l'opzione e inserite "LYNGWIE!". Udirete un secondo suono. Andate alla schermata di selezione delle navette e potrete selezionare un Naboo Starfighter, cioè una delle navette dell' Episode 1!!!

Star Wars Episode 1: Racer

Aargh, tutta questa mania di Guerre Stellari che è esplosa ci sta soffocando! Comunque, se avete comprato il simpatico gioco di corsa della Lucas vi interesserà sapere che è possibile controllare i POD anche con due PAD contemporaneamente, come potreste fare ad esempio con un Dual Shock per Playstation: per farlo inserite un pad nella porta 1 e un altro nella porta 3, quindi create un pilota in uno slot di salvataggio libero: scrivete come nome del pilota "RRDUAL" tenendo premuto Z, e usando il tasto L per inserire le lettere. Terminate l'inserimento premendo L mentre evidenziate su "END". Ora potrete inserire il vostro nome normalmente, e quando inizierete a giocare controllerete il gioco con entrambi gli stick analogici, usando quello di sinistra (1) per sterzare e quello di destra (2) per accelerare e frenare.

Con la stessa tecnica, ma scrivendo la parola "RRJABBA" potrete avere dei POD invincibili agli attacchi nemici. Che la forza sia con voi.



Superman

Finalmente un trucco per quello che con tutta probabilità verrà eletto "gioco del secolo", alla faccia di Zelda, Metal Gear Solid e soci... Allora, quando il gioco vi chiederà se volete salvare, dite di sì e salvate. Poi resettate e ricaricate la partita appena salvata e tenete premuti B e L quando apparirà la richiesta dell'eventuale Rumble Pack. Se tutto andrà bene dovrete accedere ad un menu di selezione del livello...

Che gioia! Non vedo l'ora di provarlo!

Se invece volete migliorare notevolmente il gioco, allora staccate la spina al vostro Nintendo 64...

Quake 2

Molto bella, la versione N64 di questo splendido sparatutto.

Fluida, veloce e divertente, cosa potreste volere di più?

Dei nuovi colori per le texture? Facile, inserite come password S3TC 00LC 0LOR S??? e il gioco è fatto!

Volete anche un nuovo livello per il deathmatch? Ok, ok, allora immettete come password FBBC VBBC VBF7. Ecco fatto!

Come dite? Nel multiplayer i giocatori saltano troppo poco? Allora inserite S3TL 0WGR V1TY ???? come password... come non vi basta? Ehm... allora provate a immettere S3T1 NF1N 1T3S H0TS per avere una quantità di munizioni, missili e castagnole praticamente infinita. Contenti?

DREAMCAST

Aero Dancing

La Sega fa la pubblicità a Nintendo? Sì, perchè nel gioco c'è il modo di volare su un delfino! Come dite? Non è QUEL delfino? Oops! Va bene, comunque se volete provare il trucco terminate le prime sette missioni, accedete all'ottava (che si sarà sbloccata) e completatela senza errori: ecco a voi il delfino, liberamente selezionabile per il Free Flight.

King Of Fighters: DreamMatch 99

La prima performance della SNK sulla macchina Sega è davvero ottima.

Come in alcune edizioni precedenti, anche in questa certi personaggi hanno una modalità segreta:

gli interessati sono i fratelli Bogard, Ryo e Yuri Sakazaki, Robert Garcia, Yashiro, Shermie, Chris, Mai Shiranui, Joe Higashi, Billy Kane e il dolcissimo Rougal. Per attivare la modalità segreta basta tenere premuto Start mentre selezionate il personaggio.

Noterete che il ritratto del personaggio cambierà, indicandovi la presenza della seconda modalità.

I personaggi così selezionati hanno alcune mosse differenti, in

genere derivate dalle precedenti edizioni di King Of Fighters

Dynamite Dekka 2

Tanto bello quanto corto, questo nuovo picchiaduro per Dreamcast. Che ne dite di allungarlo un poco, affrontando il gioco nei panni di un nuovo personaggio?

Per farlo terminate le missioni 4, 5, e 6, salvate e quando ricaricherete potrete scegliere il nuovo combattente. Unico problema: è una scimmia... tanto voi non vi formalizzate, no?

Street Fighter Zero 3

Gouki, conosciuto da noi occidentali come Akuma, è forse il personaggio più forte della serie fin dalla sua prima apparizione. Perché non renderlo ancora più potente? Per farlo, posizionatevi con il cursore di selezione su Gouki e tenete premuto Start un paio di secondi, quindi premete un qualsiasi tasto di attacco per selezionare il personaggio.

Otterrete così una versione potenziata di Gouki (Shin Gouki?), più veloce e capace perfino di lanciare molteplici globi energetici mentre salta. Cattiveria allo stato puro!

PLAYSTATION

The King Of Fighter 98

Ottima, questa conversione del gioco SNK per la scatola Sony, per quanto la serie King Of Fighters inizia a diventare stantia (non più di quella di Street Fighter, sia chiaro...).

Se amate Rougal potrete divertirvi a impersonare la sua versione cibernetica tenendo premuto L1 mentre vi posizionate col cursore di selezione sulla sua faccia: ecco a voi Omega Rougal!

Anche altri personaggi hanno delle modalità alternative attivabili tenendo premuto L1 sull'icona del personaggio mentre lo si sta selezionando: queste modalità aggiuntive modificano la lista delle mosse speciali attuabili, e attivano la modalità "Orochi" di alcuni personaggi, come in King Of Fighters 97.

I personaggi che hanno modalità secondarie sono: Terry e Andy Bogard, Ryo e Yuri Sakazaki, Robert Garcia, Billy Kane, Chris, Shermie, Yashiro, Mai Shiranui, Joe Higashi e Kyo Kusanagi.

Esiste anche una modalità SURVIVOR extra, più difficile di quella normale: se volete cimentarvi basterà evidenziare la voce SURVIVOR nel menu iniziale del gioco e premere assieme Triangolo, Cerchio e Start. In bocca al lupo...

In qualsiasi modalità, se mentre scegliete un personaggio tenete premuto il tasto Select potrete controllare le relazioni che intercorrono tra i combattenti prescelti: quando sceglierete gli altri membri della squadra infatti noterete che il loro volto apparirà su quelli dei compagni "amici", e questo vi indicherà la possibilità di esecuzione di azioni di salvataggio da parte dei partners.

Driver

Il nuovo gioco dei Reflections sta furoreggiando sulle PlayStation di mezzo mondo: vi chiedevate a cosa serve la voce "Cheats" nel menu principale?

Facile, inserite i seguenti codici usando i tasti dorsali del pad mentre

siete nel menu principale e sbloccherete alcune voci nel sottomenu "Cheats", attivando alcune simpatiche opzioni.

Siate molto rapidi nell'inserimento dei codici: sarete avvertiti del corretto inserimento da un jingle.

L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2 eliminerà tutte le auto della polizia;

L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1 serve ad attivare l'invulnerabilità;

R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2 rimpicciolerà le automobili del gioco;

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 vi fornirà una macchina con ruote posteriori sterzanti (da provare!);

R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1 modificherà le sospensioni della vettura, conferendovi un certo senso di superiorità... (provatelo, e capirete...);

Volendo potrete anche impicciarvi dei "credits" del gioco, inserendo L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1. Non molto entusiasmanti...

R-Type Delta

Ho sempre adorato questo sparattuto, fin dalla sua prima edizione, e debbo dire che questa nuova versione tridimensionale è veramente bella: se la trovate un tantino troppo dura, potrete ammorbidire la difficoltà mettendo in pausa il gioco, tenendo premuto L2 e inserendo la sequenza di movimenti: Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Sinistra, Su, Giù, subito seguita da uno dei quattro tasti base del Pad, ognuno dei quali sortirà un effetto differente:

Triangolo vi fornirà il vostro fedele Pod con l'indicatore di Dose carico al 100%.

Cerchio porterà l'armamento giallo al massimo, Quadrato farà lo stesso con l'armamento rosso e Croce con quello blu. Questi tre ultimi codici funzionano solo se avete con voi il pod. E ora tornate a caccia di Bydo!

GAME BOY COLOR

Zelda DX

Bello, bello bello. Non c'è altro modo per definire questo gioco per GBC.

Nell'attesa di un nuovo episodio, provate a iniziare una nuova partita inserendo come nome "ZELDA" (tutto maiuscolo, mi raccomando). Le vostre orecchie dovrebbero notare qualche differenza.

Inoltre, se volete essere veramente cattivi, traete ispirazione dal buon vecchio Rambo ed equipaggiate le bombe sul tasto A e arco e frecce sul tasto B: premeteli assieme ed ecco una versione casalinga delle care vecchie frecce esplosive!

Mortal Kombat 4

Uhm... spero che appaiano picchiaduro migliori per il caro Game Boy Color, perché questo è proprio fiacchino... comunque se volete potete inserire i seguenti "Kombat Kode" per attivare delle caratteristiche segrete:

001001 per avere una barra della corsa infinita;

205205 per combattere contro Reptile, oppure 192234 per impernarlo;

100100 per disattivare le prese;

666666 per giocare con personaggi selezionati casualmente di volta in volta;

020020 per disattivare le parate.

Turok 2

UGH! Prima Mortal Kombat 4, ora questo: sicuramente Akkclaim programma meglio su Nintendo 64, che su Game Boy Color! Se avete la sfortuna di possedere questo gioco, comunque, potrete attivare una manciata di interessanti cheat inserendo i seguenti codici:

DLVTRKBWPS serve a rendere tutte le armi selezionabili;

DLVTRKBLVS vi fornisce delle generosissime vite infinite;

DLVTRKBNRG vi rende invulnerabili;

DLVTRKBBDL attiva la bizzarra "modalità uccello"... niente di sconco, tranquilli...

Se avete abbastanza stomaco per giungere fino al livello 9, beh, complimenti! Già che siete qui tenete premuto in basso il pad non appena arrivate al nemico finale del gioco: cadrete in un misterioso tunnel, che vi condurrà in una stanza segreta con una capsula simile a quella di ibernazione vista in Alien: distruggetela e potrete ammirare (?) un finale alternativo... contenti?

DREAMCAST PLAYSTATION

Street Fighter Zero 3: World Tour Faq

Invece di riempire queste due pagine con una valanga di move list, peraltro presenti in maniera chiara e completa all'interno di questo capolavoro per Dreamcast, ritengo più necessario rendere chiara e fruibile a tutti la sua modalità più interessante per le caratteristiche quasi RPG, soprattutto per quanto riguarda il sistema degli ISM plus. Oltretutto i personaggi creati attraverso il World Tour potranno essere utilizzati in tutte le altre modalità, dando vita a esaltanti sfide con gli amici.

La modalità World Tour è composta da cinque aree (Asia, USSR, Europa, Africa e America) all'interno delle quali dovrete superare sette livelli, seguito da uno stage finale contro i boss. In ogni stage saranno presenti da una a tre battaglie, che dovranno essere completate di seguito. Ogni battaglia è di tipologia differente: si va dagli

incontri standard alle dramatic battle, a incontri in cui dovrete usare solo un determinato tipo di mosse, come riportato di seguito:

Combo Attack: Potete danneggiare l'avversario solo durante una combo; praticamente solo il secondo colpo a segno di una combo e quelli seguenti infliggeranno danni.

Dramatic Battle: Il vostro personaggio e un compagno insieme contro un avversario. Non così vantaggioso come sembra, dal momento che all'avversario basta mandare al tappeto un componente della squadra per vincere.

Drama Survival: Combinazione tra la Dramatic Battle e il Survival Mode, in cui il vostro personaggio e un compagno affronterete per tre volte lo stesso nemico.

Gauge Hyper: Battaglia classica in cui la Super Gauge dell'avversario si ricarica più velocemente del normale.

Gauge Max: La super Gauge dell'avversario è sempre al massimo.

Guard Crush: Potete colpire l'avversario solo dopo aver rotto la sua guardia. La barra delle parate del nemico è (fortunatamente!) sempre in Danger Zone.

Normal Type: Indovinate un po'... Bravi, è proprio un incontro standard.



LA SESTA ISM

Nel World Tour Mode si possono trovare solo 5 ISM, la sesta si ottiene nell'Arcade Mode seguendo una semplice sequenza di operazioni. Allora, giunti all'ultima battaglia, vincetela o ritiratevi dopo il primo scontro; dopo i credits salvate il vostro personaggio e dovrebbe apparire una stella nello slot di salvataggio. Ora andate all'Entry Mode e caricate il vostro personaggio in uno slot, poi usatelo nell'Arcade Mode per finirlo senza usare neanche un continue. Dopo i credits riceverete finalmente l'ultima ISM Plus e avrete la possibilità di salvare di nuovo il vostro personaggio.

Original Combo: Potete fare danni solo con le original combo (solo se avete scelto il V-ISM, oppure avete l'ISM plus Original Combo).

Power Type: L'avversario causa il 50% in più dei danni.

R Dramatic: Voi contro due avversari. Inutile dire che li dovrete far fuori entrambi.

Recovery Battle: L'avversario riguadagna lentamente l'energia.

Stun Attack: L'avversario vi stordirà più facilmente. Se avete l'ISM plus Hard Body, potete evitare di curarvi.

Super Combo: Potete danneggiare l'avversario solo con una super combo (solo nelle modalità X-ISM o Z-ISM).

Survival: Un combattimento contro due avversari: quando ne sconfiggete uno, ne compare immediatamente un altro (da tre a cinque in tutto).

Target Attack: Vi scontrate con due avversari, uno dei quali è invincibile. Colpite l'altro e sarete a posto.

Team Battle: Bisogna sconfiggere tre lottatori con le stesse barre di energia.

Recupererete un po' di energia tra un incontro e l'altro.

CHEATS

● Giocare la Final Battle contro Shin Gouki.

Se Vega non vi sembra poi un osso tanto duro, selezionate la Final Battle e, al momento della selezione della velocità di gioco, premete A, B, X, Y, L, R contemporaneamente e dovrebbe apparire il ritratto di Gouki.

● Giocare con Shin Gouki

Nello schermo di selezione dei personaggi, scegliete Gouki, tenete premuto Start e schiacciate un pulsante d'azione per ottenere Shin Gouki. Questo personaggio si muove più velocemente e può eseguire una doppia fireball aerea (che diventa quadrupla quando c'è una combo attiva col V-ISM).

Throw Attack: Potete danneggiare l'avversario solo con prese.

Time Attack: Avete soltanto 50 secondi per sconfiggere l'avversario.

In ogni area imparerete una nuova abilità, denominata ISM plus. Questa conferirà un nuovo potere al vostro personaggio, semplificandone la vita nelle partite seguenti. Attenzione, però, perché il totale di ISM plus che potete avere è limitato a sei. Eccole descritte.

Air Guard

Potete bloccare a mezz'aria (inutile con Z-ISM e V-ISM che hanno l'Air Guard dall'inizio).

Auto Guard

Blocca gli attacchi avversari semplicemente non attaccando, ma la barra di parata è più breve.

Damage Plus

I vostri colpi d'attacco causano più danni.

Guard Destroy

Gli attacchi fanno scendere più in fretta la barra di parata dell'avversario.

Gauge Plus

La Super Gauge cresce lentamente e raddoppia il fattore di crescita su attacchi e parate.

Guard Power Plus

Diminuisce il Guard Power perso sulle parate.

Hard Body

Non potete essere storditi.

Infinity Guard

Elimina la barra di guardia.

Limit Off

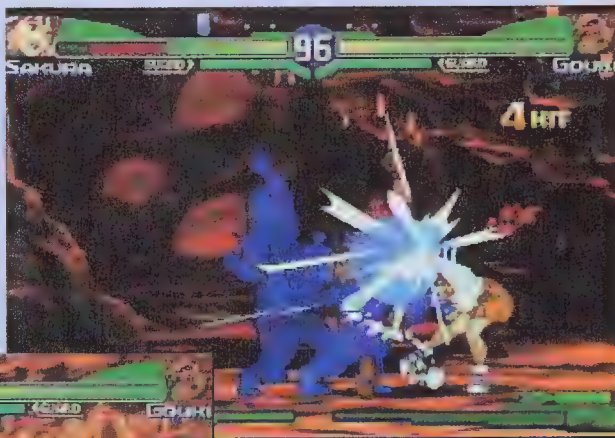
Massimizza la vostra potenza d'attacco a scapito della difesa.

Original Combo

Permette al personaggio di eseguire le original combo (solo nelle modalità X-ISM e Z-ISM).

Super Guard

Non si riceve alcun danno se si parano mosse speciali.

**Super GP Plus**

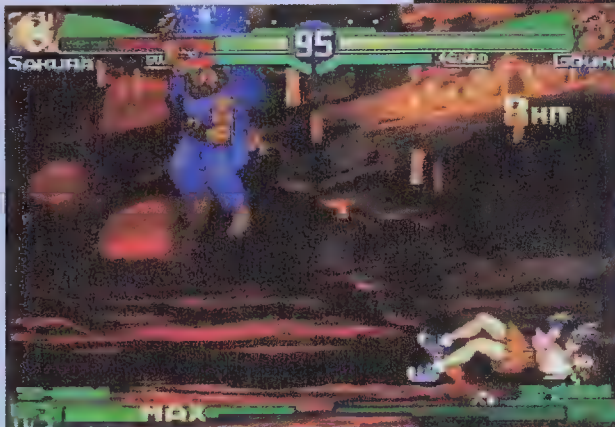
Si ottiene potenza d'attacco addizionale in base al guard meter del lottatore avversario.

Super Zero Cancel

Permette di annullare le mosse speciali nelle super combo.

Zero Cancel

Permette di annullare le vostre mosse normali nelle mosse speciali.

**Zero Combo**

Permette di annullare le vostre mosse normali in altre mosse normali.

Zero Counter Plus

Aumenta il danno causato nelle Zero Counter (solo nelle modalità Z-ISM e V-ISM).

Ed ecco le zone in cui imparerete gli ISM plus. Grazie a questa tabella ora sapete dove combattere per ottenere un'abilità che volete assegnare al vostro lottatore.

Asia	U.S.S.R (esiste ancora?)	Europa	Africa	America
Hard Body	Air Guard	Guard Destroy	Guard Power Plus	Gauge Plus
Zero Cntr Plus	Auto Guard	Super Zero Cncl	Infinity Guard	Limit Off
	Damage Plus	Zero Cancel	Original Combo	Super GP Plus
	Super Guard	Zero Combo		

Data Deck

Produttore: **MAD CATZ** Piattaforma: **PLAYSTATION**
Prezzo indicativo: **Lire 90.000**



I Dexdrive e il Data Deck sono due prodotti molto simili. Oltre a svolgere le normali funzioni di gestione della memory card (le stesse che si possono compiere direttamente con la console per intenderci), collegati alla porta seriale di un PC, permettono di salvare il contenuto della memory card sull'hard disk o su dischetto. Dunque si apre un universo di possibilità nuove: i file (con estensione .gme per il Dexdrive e .ddf per il Data Deck) possono essere archiviati sull'hard disk, copiati su altre memory card, spediti via mail o scaricati da Internet. Infatti sono già molti i siti che contengono salvataggi dei giochi più importanti da downloadare e mettere sulla propria memory card per poter giocare eventuali modalità aggiuntive o livelli finali che da soli non si riesce a raggiungere. I programmi di gestione delle due periferiche, forniti con le confezioni, sono entrambi di facile utilizzo grazie alle icone che spiegano le varie opzioni e padroneggiarli non richiederà molto tempo neanche a chi ha poca esperienza di Personal Computer.

Per gli utenti più abili il Data Deck mette a disposizione anche la possibilità di intervenire sui propri salvataggi grazie

Dexdrive

Produttore: **INTERACT** Piattaforma: **PLAYSTATION**
Prezzo indicativo: **Lire 78.000**



all'opzione Hex Dump, che permette di smanettare nei codici esadecimali come un classico hacker (più o meno quello che accade utilizzando i vari Action Replay). Con il prodotto della Mad Catz si potrà anche visualizzare le icone dei salvataggi come immagini bitmap e dunque salvarle o modificarle e, con l'apposita funzione, ripristinare le memory card eliminando alcune forme di corruzione che possono incorrere al momento del salvataggio dei dati.

Dare un voto a questo tipo di periferiche mi sembra del tutto inutile, meriterebbero 10 solo per l'idea. Anche il confronto diretto mette in luce davvero poche differenze tra i due prodotti, tanto che risulta difficile suggerire l'acquisto di uno piuttosto che dell'altro.

Diciamo che il Data Deck, a fronte di un prezzo leggermente più elevato, ha qualche pregio in più essendo uscito sul mercato qualche mese dopo il concorrente: due slot per le memory card, l'opzione Hex Dump, quella per aggiustare le card e per cambiare le icone e la compatibilità coi file .gme del rivale Dexdrive.

Dexdrive

Produttore: **INTERACT** Piattaforma: **NINTENDO 64** Prezzo indicativo: **non disponibile**

InterAct ha deciso di utilizzare la tecnologia Dexdrive anche per il Nintendo 64, sviluppando un prodotto che ha le stesse capacità di quello per PlayStation, ma compatibile col Memory Pak.

Anche i possessori di Nintendo

quindi possono trovare su Internet (di solito negli stessi siti che contengono salvataggi per PlayStation) i file dei loro giochi preferiti e trasferirli sui propri Memory Pak. Il programma di gestione è lo stesso della versione



PSX, quindi non da alcun problema.

Inoltre, versioni aggiornate di questo gestore si possono scaricare dal sito InterAct (www.dexchange.net).

DREAMCAST

Con l'arrivo del Dreamcast sul mercato americano e l'imminente lancio in quello europeo, la Mad Catz non si è lasciata sfuggire l'occasione di produrre alcune periferiche per la nuova console. Cavi e adattatori video a parte, ciò che più ci interessa sono il Force Pak, il volante MC 2 (vibrante, con sistema di autocalibrazione), il Dream Pad (con otto tasti d'azione) e la pistola Dream Blaster. Per ora questi prodotti sono disponibili solo negli States ma è praticamente certa la loro importazione in Italia tramite il canonico distributore italiano 3D Planet.



Anche l'altro colosso nella produzione delle periferiche per macchine da gioco, InterAct (quelli del Game Shark), si è data da fare per accogliere la versione americana del Dreamcast con un buon numero di prodotti già pronti. Iniziamo dai pad: sono previsti il Quantum Fighter (otto tasti) e l'Astro Pad (un normale pad), più il Radius



60 gradi, dunque questo prodotto è indicato soprattutto per i giochi di guida.

Saranno disponibili anche il volante Concept 4 (vibrante), l'Alloy Arcade Stick e la pistola StarFire LightBlaster,

più una visual memory card compatibile, un Tremor Pak e una serie di cavi e adattatori vari.

Inoltre la società americana ha annunciato per i prossimi mesi la produzione di un versione del Dexdrive anche per la console della Sega.



Racing Pad che assomiglia un po' al NegCon della Namco. Infatti il braccio destro del pad è in grado di ruotare di



I SITI

Oltre ai siti ufficiali dei due prodotti (in cui potete trovare anche ulteriori informazioni) ce ne sono molti altri che contengono salvataggi in uno dei due formati. State attenti quando li scaricate a verificare prima la provenienza, perché molti sono specifici per una versione del gioco (la maggior parte delle volte per la versione USA), anche se da questo punto di vista le cose si stanno muovendo e sono in continuo cambiamento. Alcune grandi software house americane (Electronic Arts e THQ) hanno aderito al progetto Dexdrive, quindi sui siti ufficiali si trovano aggiornamenti relativi ai loro giochi, come ad esempio i roster aggiornati di Nba Live '99. Ecco una lista di alcuni siti consigliati da cui iniziare le vostre ricerche:

www.data-deck.com
www.dexchange.net
www.gamefaqs.com
members.xoom.com/dexposition
www.homestead.com/CDR/
home.san.rr.com/bsn/main.html

Avete un gioco giapponese e vorreste davvero sapere che cosa c

Grandia svela i su

Tra il momento in cui ho scritto la recensione di Grandia (contenuta in questo numero di CheckPoint) e quello in cui ho iniziato a scrivere questo articolo, è successa una cosa a dir poco fondamentale: ho finito il suddetto gioco. E non è cosa da poco, visto che in due CD mi ha portato via quasi 65 ore. Un finale spettacolare, e un post-finale davvero emozionante (una frase di Sue recitata nell'oscurità) mi hanno davvero strapato più di un brivido. Ci terrei dunque che tutti voi giochiate a questo RPG davvero fenomenale, tra angeli, guerre e fondali interattivi (potete far cascare le scope poggiate alle pareti o far dondolare gli attaccapanni in tutte le abitazioni); il punto è che, come al solito, i menu sono in giapponese. Anche se la loro leggibilità non è troppo compromessa (sono un po' più chiari di quelli di Final Fantasy VIII, per esempio), ci sono alcuni sistemi di skill e di comandi durante il combattimento che potrebbero non essere "carpiti al volo", come si suol dire. E CheckPoint che ci sta a fare, allora? Ma naturalmente a spiegarvi tutto il possibile. Entriamo nel vivo del discor-



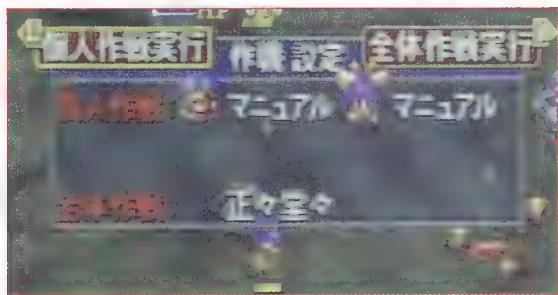
vente, verrete trasportati in un ambiente tridimensionale, dove i cursori induggeranno sulla vostra figura in attesa delle vostre decisioni. Alla pressione di un tasto, si aprirà sopra la testa del vostro prescelto un anello "alla Secret of Mana" di soluzioni selezionabili. La prima è "COMBO", ed è quella rappresentata nella foto. Con questo comando sarete in grado di portare una serie di colpi di media intensità sui malcapitati mostri. Ruotando l'anello in senso orario potrete selezionare "CRITICAL", ovvero un

colpo secco di grande forza, che però ha più probabilità di fallire dei colpi normali; quindi avrete "BOUGYO", che significa "difesa". Selezionando questa voce potrete ridurre di molto i danni che vi verranno inflitti a seguito di un colpo portato a segno con successo dai vostri avversari. Una volta selezionata questa opzione comparirà

naggio si difenda in loco (opzione di sinistra), oppure che fugga nel posto più lontano del campo di battaglia (opzione di destra). Quindi avremo "MIRU". Simile all'opzione "sense" di Final Fantasy VII, potrete analizzare le caratteristiche del mostro incontrato, a patto che l'abbiate già sconfitto un'altra volta precedentemente. Quindi potrete agevolmente selezionare "TOUSOU", ovvero gambe in spalla! Se il combattimento vi sembra troppo impari potrete salutare i vostri



aggressori. Ricordate, comunque, che più gente farà parte del vostro party e più sarà difficile scappare; inoltre potrete collezionare un gran numero di ferite durante il tentativo. Ruotando ancora troviamo "SAKUSEN", ovvero battaglia automatica. Anche qui comparirà una schermata supplementare, nella quale vi verrà chiesto chi volete che combatta automaticamente (scelta di sinistra) o se volete che tutto il party combatta in automatico (scelta di destra). In pratica potrete lasciare che il computer faccia tutto per voi, ma di solito non è una scelta molto saggia... a meno che non siano battaglie di routine, solo per alzarvi il livello. Ancora dopo abbiamo "DOUGU", selezionando la quale potremo utilizzare oggetti o pozioni, ma non modificare il



so. Nel momento in cui ingaggiate battaglia con qualche mostriciattolo semo-

uno schermo supplementare che vi chiederà se volete che il vostro perso-

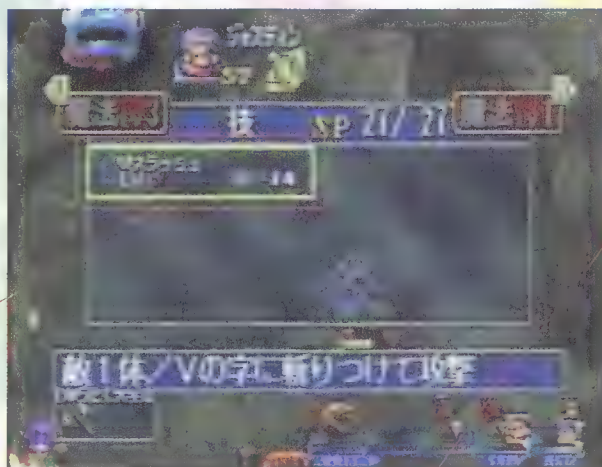
ono quei maledetti menu? Check Point è con voi, e questo mese

oi segreti di guerra

nostro equipaggiamento. Quindi la più importante, ovvero "MAHOU", selezionando la quale potrete accedere non solo alle magie, ma anche alle skill di combattimento, opzione sulla quale si basa buona parte del sistema di combattimento del titolo Game Arts. Come vedete, appena selezionata questa opzione vi troverete davanti al menu delle magie. Premendo i tasti L1 e R1 potrete scorrere attraverso i tre livelli principali di energia, ognuno dei quali ha un numero di MP specifico, visualizzato nel riquadro in alto a destra. La quarta schermata, visualizzabile ruotando le opzioni con R1, è la schermata dedicata alle skills: infatti vedrete come "moneta" non più i MP ma gli SP. Come immaginerete, il numero di abilità è molto vasto, e noterete che sotto ogni abilità c'è scritto il "livello" al quale si riferisce. Sì, perché le abilità in Grandia sono a livelli.

Uscite dunque dalla battaglia in corso, dopo averla vinta, ovviamente, e ritornate nella schermata del mondo. Premendo triangolo (una consuetudine molto Squaresoft) accederete al menu dello status dei personaggi.

Selezionando un personaggio vi troverete di fronte a una schermata e quattro icone tra le quali scegliere. I numeri 1/2 e 3 si riferiscono all'equipaggiamento, agli oggetti e alle magie; mentre la lettera S si riferisce alle skills. A seconda dell'arma con la quale combattete, la skill relativa a quell'arma sale di livello. Ogni livello superato vi conferirà determinati bonus, come l'incremento degli HP o quello degli MP, o la resistenza a qualche tipo di attacco.

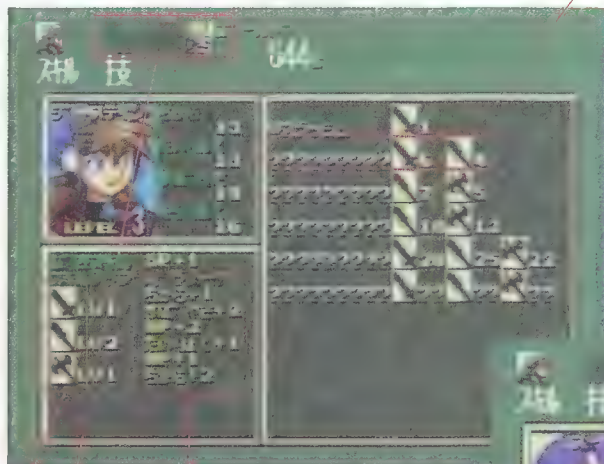


La prima abilità che avete, quella che si raggiunge avendo il primo livello di abi-

pio, per utilizzare la seconda skill dovrete raggiungere il sesto livello con le armi da taglio e il quarto livello con le armi da impatto; per la terza skill è necessario raggiungere il settimo livello delle armi da impatto e il quinto livello per le armi "a penne", per la quarta il decimo livello delle armi da impatto e il dodicesimo per le armi "a penne" e così via.

Per quanto riguarda il secondo esempio, con le abilità della bambina Sue, lei dovrà raggiungere il settimo livello con le armi a impatto per sbloccare la terza abilità e il decimo con le armi a gittata per sbloccare la quarta e ultima. È scontato che io vi dica che per far aumentare un personaggio in una determinata arma dovrete farlo combattere con l'arma in questione, esatto? Perfetto. Allora divertitevi pure con Grandia, ora che sapete esattamente come combattere e come regolarvi con le armi.

Daniele Balestrieri



lità con la spada, è il V-SLASH. Come vedete, sotto ci sono delle file di punti interrogativi. Le icone a destra dei punti interrogativi si riferiscono al livello di abilità con quell'arma che dovrete raggiungere per sbloccare quella determinata skill. Per esem-



In My Humble Opinion:
visuale in prima persona al volante di Dreamcast.

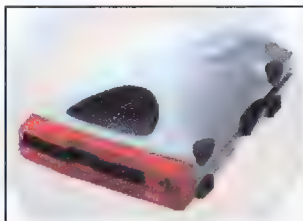
Giano Bifronte

Parte Prima.

È di nuovo una gara anomala quella che vede il confronto tra i grossi calibri in campo console. Cinque anni fa erano tutti assieme sulla linea di partenza con l'eccezione di Nintendo (e sappiamo come è andata a finire).

Ora, alle soglie del terzo millennio, si prova un senso di déjà vu. Ci troviamo in una traslazione temporale del 1989: Sega è nuovamente in anticipo sulla concorrenza, con la convinzione e la vena innovativa di sedicibittiana memoria. In "History never repeats" c'è qualcosa di sbagliato.

Si diceva gara anomala: infatti Sega corre da sola e stranamente deve vincere la competizione prima che la concorrenza abbia tempo di partire. È imperativo costruire ora il vantaggio, giocarsi tutto allo sprint finale sarebbe azzardato. I rivali sono favoriti, non hanno un passato poco invidiabile da far dimenticare; PlayStation ha sbancato e N64, nonostante tutto, sarà ricordato per delle vere pietre miliari nella storia dei videogiochi. La mamma di Dreamcast lo sa ma è



anche cosciente della crisi che ha investito il settore coin op (Sega quest'anno si è vista costretta a chiudere 101 sale giochi) e vede nell'home entertainment uno

degli appigli che possono salvarla dal baratro.

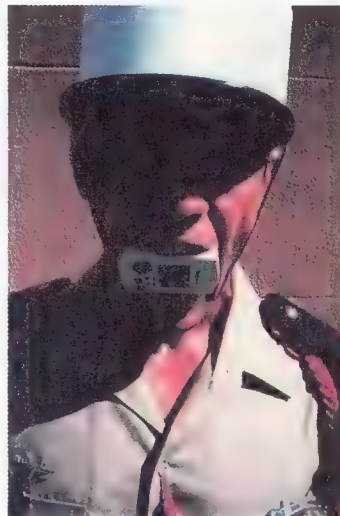
Come diceva Desert Fox in MGS "A cornered fox is more dangerous than a jackal", non stupisce quindi che i primi mesi di vita del DC siano stati terreno fertile per imprevedibili accordi e inedite strategie di marketing.

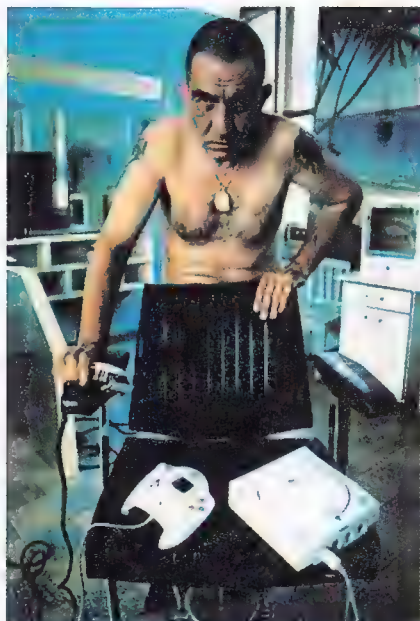
La lotta tra Davide e Golia insegna: se non hai i muscoli usa il cervello.

Lodevoli
intenzioni

Spingersi oltre, battere strade nuove è sempre rischioso, ma è un atteggiamento che paga, in modo particolare, a livello di immagine e Sega ora più che mai ha bisogno di farsi vedere aggressiva e innovativa, dando l'idea di voler davvero conquistare il mercato e non solamente di vivacchiare cercando di reggere l'urto di NGPS e Dolphin. Memore delle critiche rivolte per la caotica architettura di Saturn e le

conseguenti difficoltà di programmazione, ha costruito DC intorno al concetto di semplicità. I risultati si vedono: Sega Rally 2 riprogrammato, pur con dei limiti, in 2 mesi quando i tempi standard si aggirano intorno ai 6-8; VF3tb convertito velocemente e con buoni risultati da una softco (Genki) non proprio di primo livello. In generale, c'è gran-





luce delle schede System 12 e STV, bisogna tener presente che, al momento, Naomi rappresenta il top, mentre i succitati sistemi al top non lo sono mai stati. Altresì è quasi superfluo ricordare l'appeal che i prodotti da sala Sega esercitano sugli appassionati e di conseguenza il ruolo che conversioni ARCADE perfect potrebbero giocare nel successo di Dreamcast.

Rimanendo in campo hardware, è da segnalare l'introduzione di VMS (geniale intuizione: metà controller e metà console portatile per la quale il futuro riserva addirittura la compatibilità con lo standard MP3) e il modem di serie, che dimostra quanto la casa giapponese creda nel gioco on-line. Anche in questo caso non si parla di una novità assoluta; coi PC si gioca in rete da tempo, ma nel mondo console nessuno ha mai avuto piani così concreti e ambiziosi per rendere il multiplayer in rete alla portata di tutti. Server Sega saranno presenti in tutto il mondo e l'accesso sarà gratuito: nessun abbonamento da pagare. Proprio grazie a questa dedi-

zione il numero di giochi che sfrutterà il web cresce sempre di più. Si è accennato a imprevedibili accordi; il riferimento è alla possibilità di collegamento tra Neo Geo Pocket e DC che lascia intravedere interessanti collaborazioni tra i due colossi e ulteriori benefici per Sega.

Circolo virtuoso

L'hardware da solo non basta, il software e un'adeguata promozione sono stati negli ultimi anni i giudici che hanno assegnato le quote di mercato. Il pubblico vuole giochi di qualità e nomi conosciuti; se la casa del porcospino non è an-

cora riuscita a convincere alcuni grandi nomi, ha dalla sua abbastanza alcolici e fuochi d'artificio per organizzare una bella festa. Per il debutto occidentale Dreamcast avrà

una line-up invidiabile in grado di soddisfare tutti i gusti. Senza contare che grazie alla facilità di port da PC a Dreamcast si potrà godere di gran parte di quella produzione ludica che fino ad oggi ha solamente fatto capolino su console.

Se sarà confermata la notizia che le versioni PAL dei giochi DC conterranno anche il codice NTSC in modo da essere fruite anche a 60Hz, Sega dimostrerà di capire meglio della concorrenza un mercato spesso snobbato ma capace di generare un invidiabile volume di affari. Se si aggiunge una massiccia campagna pubblicitaria avviata già in inizio estate, il basso prezzo della macchina, una linea economica (JAP) e la possibilità di noleggiare la console prima della sua uscita ufficiale (USA), la strada verso il successo parrebbe imboccata. Ma alcune ombre rimangono.

Appuntamento al mese prossimo.



de apprezzamento da parte degli sviluppatori che hanno potuto esplorare le capacità del 128 bit nipponico. "Essendo un navigato programmatore per PC che è appena entrato nel mondo console, devo dire che è facile lavorare su DC": parole di W. Brainerd (Swords of Vengeance per Crave), che sintetizzano l'opinione comune dell'industria. Paradossalmente l'hardware favorito nella corsa per la prossima generazione, NGPS, è concepito con una filosofia simile a quella a "doppio processore" di Saturn.

Altro asso nella manica virtuale di DC è la compatibilità con Naomi, la scheda da sala Sega a basso costo. La possibilità di commercializzare lo stesso prodotto sia nel canale home sia in quello coin op aiuta a rafforzare il parco software della neonata console. Se questa non sembra essere una novità alla



FINAL FANTASY

Alla fine del 1987 esce Final Fantasy I su Famicom: é l'inizio di un mito. Per voi, tutti i segreti delle colonne sonore.

di Daniele Balestrieri

Quartiere di Akihabara, Tokyo. 18 dicembre 1987. Le vetrine espongono la timida copertina di un gioco progettato per una console a 8 bit dall'aspetto estremamente sgraziato, ovvero il Nintendo Famicom. Si palesa così il primo di una lunga serie di strepitosi successi chiamati Final Fantasy. Una buona trama poggiava le proprie basi su una grafica nitida e colorata, segnando l'inizio del periodo d'oro dei giochi di ruolo su console.

La sua colonna sonora fu composta da Nobuo Uematsu, grandissimo

artefice delle colonne sonore di tutti i capitoli della saga fino al più recente, l'ottavo della serie. Per consacrare un lavoro di tale livello, il 15 luglio del 1991 la Squaresoft creò, nientemeno che una sua etichetta discografica privata, la Square Brand, la quale si preoccupò di editare le colonne sonore dei suoi due giochi più promettenti, ovvero Final Fantasy e Seiken Densetsu (conosciuto con il nome di Secret of Mana in occidente). In realtà, questi titoli erano facilmente confondibili tra loro, vista la felice pensata di sottotitolare Seiken Densetsu con l'appellativo di "Final Fantasy Adventure". Come se non bastasse, il caos raggiunse vette impensabili quan-



Questa è la copertina di Final Fantasy 3 - I guerrieri del vento. Il CD è davvero un ottimo investimento.

do in occidente fu convertita un'altra serie esclusivamente per Game Boy, ovvero SaGa, e le fu affibbiato il nome di Final Fantasy Legend.

Così, anche le colonne sonore subirono le conseguenze di questa confusione e il primo CD, dal libretto fissato sulla copertina di cartone, si rivelò un ibrido con musiche tratte da entrambi i giochi per Famicom. Da notare all'interno del

libretto la solita intervista con produttore, direttore, compositore eccetera, i quali si dimostravano enormemente emozionati per il percorso appena intrapreso e non vedevano l'ora di creare un seguito a quei due giochi. La copertina del CD mostra efficacemente questo emblematico dualismo, affiancando al tentacolare logo di Seiken Densetsu la scritta "Final Fantasy".

Il 17 dicembre del 1988, quasi evocato dai loro entusiasmi, sulla nostra console bianco-rossa preferita spuntò Final Fantasy II, seguito attesissimo dal pubblico, il quale continuò l'ottima tradizione anche a livello musicale: lo staff infatti risultò lo stesso, e la colonna sonora che ne scaturì pareggiò quasi quella del titolo precedente, dotata di arie tutt'oggi considerate tra

le migliori della saga. I Giapponesi dunque nell'estate del 1993 crearono un CD allo scopo di contenere gli estratti migliori del commento musicale di entrambi i giochi, chiamato "All Sounds of Final Fantasy I - II". La copertina, disegnata da Yoshitaka Amano, altro grande regolare contributore alla saga, mostra solamente il titolo "Final Fantasy II", e per capire di cosa tratta il CD biso-



ファイナルファンタジーIII
ORIGINAL SOUND VERSION

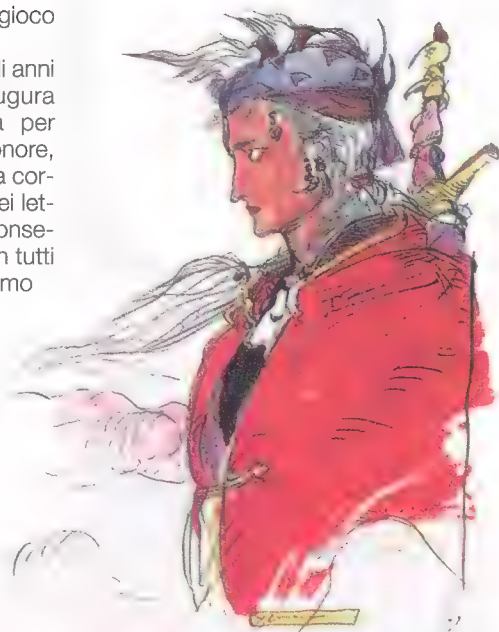
La colonna sonora originale di Final Fantasy III in tutto il suo splendore. Nulla di più, nulla di meno. Originale al 100%

gna per forza andare a leggere il titolo sulla costoletta. A questo punto una domanda sorge spontanea: ma chi aveva già entrambi i CD con le OST di entrambi i giochi, cosa se ne faceva di un CD che conteneva le stesse musiche? La risposta si trova tra gli strumenti di un'orchestra, alla quale furono date da riarrangiare le migliori arie di entrambi i giochi. Queste due tracce di altissimo livello, nominate "Welcome to F.F.World" e "Farewell! F.F.World", aprono e concludono il CD in questione, provocando grandi emozioni negli ascoltatori e fornendo una ragione più che sufficiente per l'acquisto.

Se volete essere acquirenti di questi CD, considerate prima un paio di cose. Senza dubbio le due tracce orchestrali di cui sopra sono perfettamente godibili e rappresentano un punto fisso per tutte le produzioni di Final Fantasy. Il problema risiede nelle altre tracce. Provergono tutte dal beeper interno del NES, e quindi si può godere solamente il lato prettamente compositivo, piuttosto che quello musicale. Con lo stereo a volume "umano" già diventano vagamente insopportabili, sempre che non abbiate giocato così tanto a entrambi i titoli che vi viene da piangere anche solo

ascoltando mezza nota del vostro gioco preferito.

Con Final Fantasy III si entra negli anni 90, e con questo si inaugura anche una nuova tendenza per quanto riguarda le colonne sonore, ovvero gli image album. Il fatto è da correlarsi a una diffusione maggiore dei lettori CD in tutto il Giappone, e di conseguenza un aumento delle vendite in tutti i settori musicali. In qualità di ultimo titolo per Famicom, Final Fantasy III vantava una grafica davvero incredibile e un sonoro decisamente più dettagliato, giungendo persino a un coro polifonico di emulazione di strumenti a quattro voci sovrapposte. Venne creato dunque il 26 novembre 1991 il CD con la OST del suddetto gioco, solo che non se ne occupò più la Square Brand, che venne riasorbita in seno alla società, bensì la NTT Publishing Co. Ltd., che in collaborazione con la Polistar detenne i diritti musicali di tutti i giochi Squaresoft. Il CD venne gradito parecchio dal pubblico, così come il gioco stesso, e poco tempo dopo la Square decise di creare il primo spin-off, un image album



Direttamente da Final Fantasy II il leggendario guerriero Fionel, in uno schizzo di Yoshitaka Amano.

chiamato "Final Fantasy III - I guerrieri del vento". Il CD si sviluppa su sette tracce, le quali si susseguono quasi temporalmente. Un narratore racconta, all'inizio di ogni traccia, cosa accade al gruppo di giovani eroi alla ricerca dei cristalli degli elementi, e quindi parte un brano musicale di ottima fattura.

Questa produzione risulta molto gradevole nella sua completezza, però per apprezzarlo appieno è necessario conoscere quantomeno gli antefatti del gioco.

La copertina di Yoshitaka Amano lascia davvero poco all'immaginazione, e chiunque si interessi anche marginalmente della saga dei Final Fantasy la riconoscerà immediatamente. Già la fama di Final Fantasy si stava affermando in Giappone, e l'America non rimase di certo a guardare... le loro azioni, alcune delle quali disastrose, le scoprirete a Ottobre. Solo su Check Point, naturalmente.



La collezione di Final Fantasy I e II. Il CD contiene i migliori estratti di entrambi, più due tracce bonus.

Una

di
Check Point



un'occasione da

nnno

a sole

45.000 lire

non perdere!

(Affrettatevi! L'offerta è limitata nel tempo)

Un anno
a sole ^{di **Check Point**} 45.000 lire
un'occasione da non perdere!

ABBONAMENTO INTESTATO A:**ABBONAMENTI:**

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

Ufficio abbonamenti: **tel.** 0643219201 - **fax** 0643219301 - **e-mail** pluricom@pluricom.it



QUALITÀ e... QUANTITÀ

**I MIGLIORI PREZZI, IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI GADGET,
VIDEOGAMES E ACCESSORI, IL MIGLIOR SERVIZIO,
I CLIENTI PIÙ BELLI!**

PARABOLICA DI ORIONE

VARIANTE PEGASO

CHICANE ANELLI DI SATURNO

STACCATA DI URANO

CURVA VEGA

CURVA SIRIO

CURVA ALDEBARAN

VARIANTE ANDROMEDA

CHICANE DI PLUTONE

CURVA DI VENERE

PARABOLICA ALPHA CENTAURI

BOX INTERGALATTICI

Wipe Out 3™. Volate in pista.

wipeout™



SOLO PER PLAYSTATION.

Bollettino meteo: vento nullo, umidità 0%, temperatura -273,15 °C, si prevede pioggia (di meteoriti). E' una giornata ideale per Wipe Out 3. Trenta secondi alla partenza. Non è una corsa. Non ci sono regole. Chi esce di pista, perde. E si perde nello spazio. Dieci secondi alla partenza. Se vincete, sarete una stella. Se perdete, una stella cadente. Cinque secondi alla partenza. Accendete i retrorazzi. E accendete un cero, già che ci siete.



POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni-costo Lit. 1.540 + IVA al minuto/gestito da Isicom-Roma.